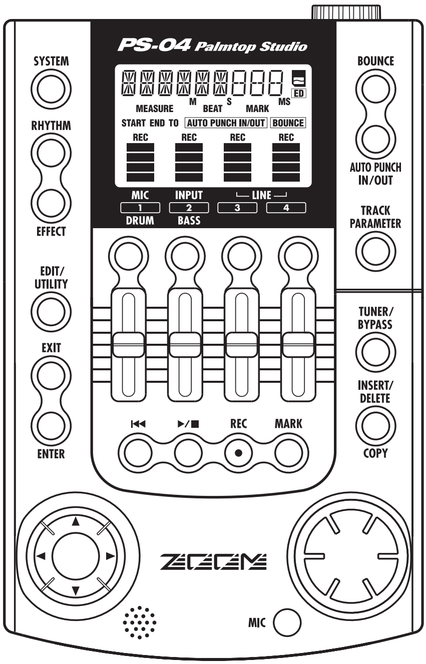
PS-04
Palmtop Studio

Mode d'emploi



© ZOOM Corporation

La reproduction de ce manuel, en totalité ou partie, par tout moyen, est interdite.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alerte et précautions à lire pour prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:

Danger — **Ce symbole signale des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.**

Attention — **Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.**

Veuillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour utiliser sans danger le PS-04.

Alimentation électrique

Danger

Comme la consommation électrique de cette unité est assez élevée, nous vous recommandons d'employer autant que possible l'adaptateur secteur. Si vous utilisez des piles, n'employez que des piles alcalines.

[Fonctionnement avec adaptateur secteur]

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur fournissant un CC 9V, 300 mA et doté du "–" en fiche centrale (AD-0006 Zoom). L'emploi d'un adaptateur d'un autre type pourrait endommager l'unité et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez toujours l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.

[Fonctionnement sur piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- Le PS-04 ne peut pas servir de chargeur.
  Portez attention à l'étiquetage de la pile pour veiller à choisir le type correct.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- Si les piles ont coulé, essuyez soigneusement le compartiment des piles et les extrémités de celles-ci pour retirer tous les restes de liquide.
- Durant l'utilisation de l'appareil, le capot du compartiment des piles doit être fermé.

Environnement

Attention

Evitez d'utiliser votre PS-04 dans des conditions où il est exposé à des:
- Températures extrêmes
- Forte humidité ou condensation
- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs

Maniement

Attention

Le PS-04 est un instrument de précision. N'exercez pas de force excessive sur ses boutons et commandes.
Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou pressions excessives.

Altérations

Attention

N'ouvrez jamais le boîtier du PS-04 et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.

Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Attention

Vous devez toujours éteindre le PS-04 et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble.Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et le cordon d'alimentation avant de déplacer le PS-04.

Précautions d'utilisation

• Interférences électriques

Pour des considérations de sécurité, le PS-04 a été conçu afin d'offrir une protection maximale contre l'émission de radiations électro-magnétiques depuis l'intérieur de l'appareil, et une protection contre les interférences externes. Toutefois, un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électro-magnétiques ne doit pas être placé près du PS-04, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'unité de commande numérique, y compris le PS-04, des interférences électro-magnétiques peuvent entraîner des mauvais fonctionnements et altérer ou détruire des données. Il faut prendre soin de minimiser ce risque de dommage.

• Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le PS-04. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage) car ils peuvent ternir la finition ou endommager la surface.

Veuillez conserver ce manuel à disposition pour référence ultérieure.

SmartMedia est une marque commerciale de Toshiba.

Sommaire

Introduction

Merci d'avoir choisi le ***Palmtop Studio PS-04 ZOOM*** (simplement appelé "**PS-04**" dans ce manuel).

Le PS-04 est un produit fascinant ayant les fonctionnalités suivantes.

- **Quatre grandes fonctions en une unité compacte**
  Ne pesant que 160g, le PS-04 combine un enregistreur sur SmartMedia, un mixer, un multi-effet et une boîte à rythmes/ligne de basse en un seul boîtier qui tient dans le poche. Quel que soit le lieu et le moment où l'inspiration vient, le PS-04 est prêt à vous aider à créer et à enregistrer vos sons les plus personnels.

- **Enregistreur 4 pistes avec possibilité de report de pistes**
  L'enregistreur permet la reproduction simultanée de 4 pistes et l'enregistrement simultané de 2 pistes. Chaque piste a 10 pistes virtuelles (V-takes). Durant la reproduction des 4 pistes, vous pouvez reporter sur 2 V-takes vides le son combiné produit. De nombreuses fonctions vous permettent de traiter et d'éditer les données audio après l'enregistrement.

- **Section mixer complète**
  Le mixer intégré rend simple le réglage de niveau, de correction graves/aigus, de panoramique et de niveau de départ d'effet pour les pistes audio et les pistes de batterie/basse afin de créer le mixage stéréo. Le signal entrant peut également être directement envoyé au mixage stéréo.

- **Deux flux d'effet polyvalents**
  Le PS-04 offre des effets par insertion qui peuvent être appliqués en entrée ou en sortie, et des effets par départ/retour qui sont utilisés via la boucle d'effet (départ/retour) du mixer. L'effet par insertion apporte une fonction d'effet de mastering pour traiter le mixage stéréo. C'est remarquable pour régler le son et la dynamique durant le mixage.

- **Une section rythmique fournit un solide accompagnement**
  Des sources PCM réalistes produisent des sons de batterie et de basse dans plus de 500 Patterns. En combinant les Patterns et en programmant la progression d'accords, vous pouvez créer l'accompagnement de tout un morceau.

- **Fonction accordeur polyvalente**
  L'accordeur intégré peut être utilisé non seulement pour l'accord chromatique standard, mais également pour une guitare 7 cordes, une basse 5 cordes et d'autres applications d'accords non conventionnels.

Pour tirer le meilleur parti de ce produit sophistiqué, veuillez lire ce manuel attentivement avant utilisation.
Nous vous recommandons de conserver le manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.

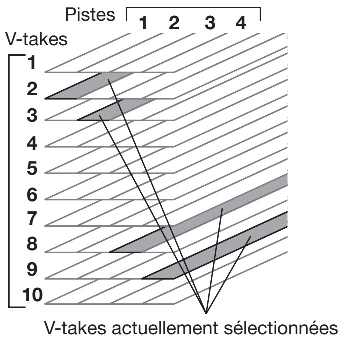
Pour comprendre le PS-04

Configuration du PS-04

Le PS-04 peut être considéré comme la juxtaposition de quatre sections principales à savoir, enregistreur, effets, mixer et rythmes. Elles sont expliquées ci-dessous.

■ Section enregistreur

L'enregistreur du PS-04 a 4 pistes audio indépendantes (une piste est une portion indépendante pour enregistrer des données audio). Vous pouvez enregistrer simultanément jusqu'à 2 pistes et reproduire simultanément jusqu'à 4 pistes. Les pistes sont numérotées de 1 à 4, et chacune d'entre elles a 10 pistes virtuelles (également appelées V-takes). Lorsque vous faites un enregistrement ou une lecture, vous sélectionnez une de ces V-takes. Par exemple, vous pouvez enregistrer plusieurs fois un solo de guitare difficile sur des V-takes différentes, puis comparer les prises ultérieurement pour sélectionner la meilleure.

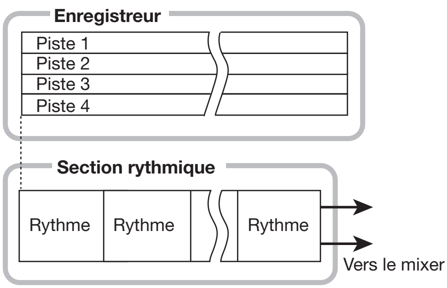


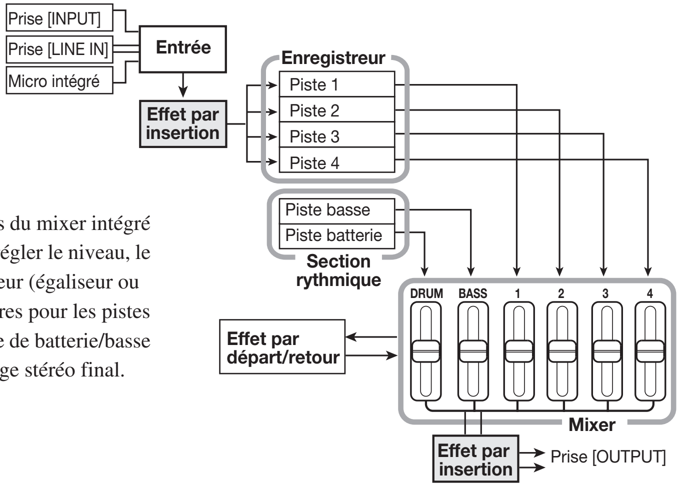
■ Section d'effets

Le PS-04 a deux types d'effet: les effets par insertion et les effets par départ/retour. L'effet par insertion, comme son nom l'indique, peut être inséré en un point déterminé du trajet du signal. Il s'agit d'une succession d'effets simples connectés en série, tels que compresseur, simulateur d'ampli, chorus, etc. Il peut être utilisé pour le traitement d'effet du signal entrant durant l'enregistrement ou pour le mixage stéréo durant le mixage final. L'effet par départ/retour est obtenu au travers du mixer intégré et s'applique à toutes les pistes. Reverb, delay ou chorus peuvent être sélectionnés pour cet effet. L'intensité de l'effet par départ/retour pour chaque piste peut être réglée avec le paramètre de niveau de départ (plus haute est la valeur, plus fort est l'effet).

■ Section rythmique

Le PS-04 a une boîte à rythmes intégrée qui fonctionne toujours en synchronisation avec l'enregistreur. Les sons de batterie et de basse d'une source PCM sont utilisés pour former des Patterns d'accompagnement. Le PS-04 a plus de 500 Patterns intégrés, et 346 Patterns sont déjà pré-programmés. Bien sûr, vous pouvez éditer des Patterns existants ou créer vos propres Patterns sans base de départ. En enchaînant les Patterns dans l'ordre désiré et en spécifiant des paramètres tels que progression d'accord, tempo et format de mesure, vous pouvez créer l'accompagnement rythmique de la totalité d'un morceau.





■ Section mixer

En utilisant les fonctions du mixer intégré au PS-04, vous pouvez régler le niveau, le panoramique, le correcteur (égaliseur ou EQ) et d'autres paramètres pour les pistes audio 1-4 et pour la piste de batterie/basse afin de produire le mixage stéréo final.

Modes de fonctionnement du PS-04

Le PS-04 a les 4 modes de fonctionnement suivants. Vous pouvez voir le mode actuellement actif grâce à l'allumage des boutons [EFFECT], [RHYTHM] et [SYSTEM] de la façade.



● Mode AUDIO

C'est le mode pour enregistrer et reproduire de l'audio. Le PS-04 est toujours dans ce mode à la mise sous tension et après avoir quitté un des autres modes. Dans ce mode, les indicateurs des boutons [EFFECT], [RHYTHM] et [SYSTEM] sont tous éteints.

● Mode EFFECT

Dans ce mode, vous sélectionnez les Patches ("programmes") pour l'effet par insertion et l'effet par départ/retour, vous éditez les paramètres et accomplissez d'autres fonctions relatives aux effets. Pour passer à ce mode depuis un autre mode, pressez le bouton [EFFECT] pour que son indicateur s'allume.

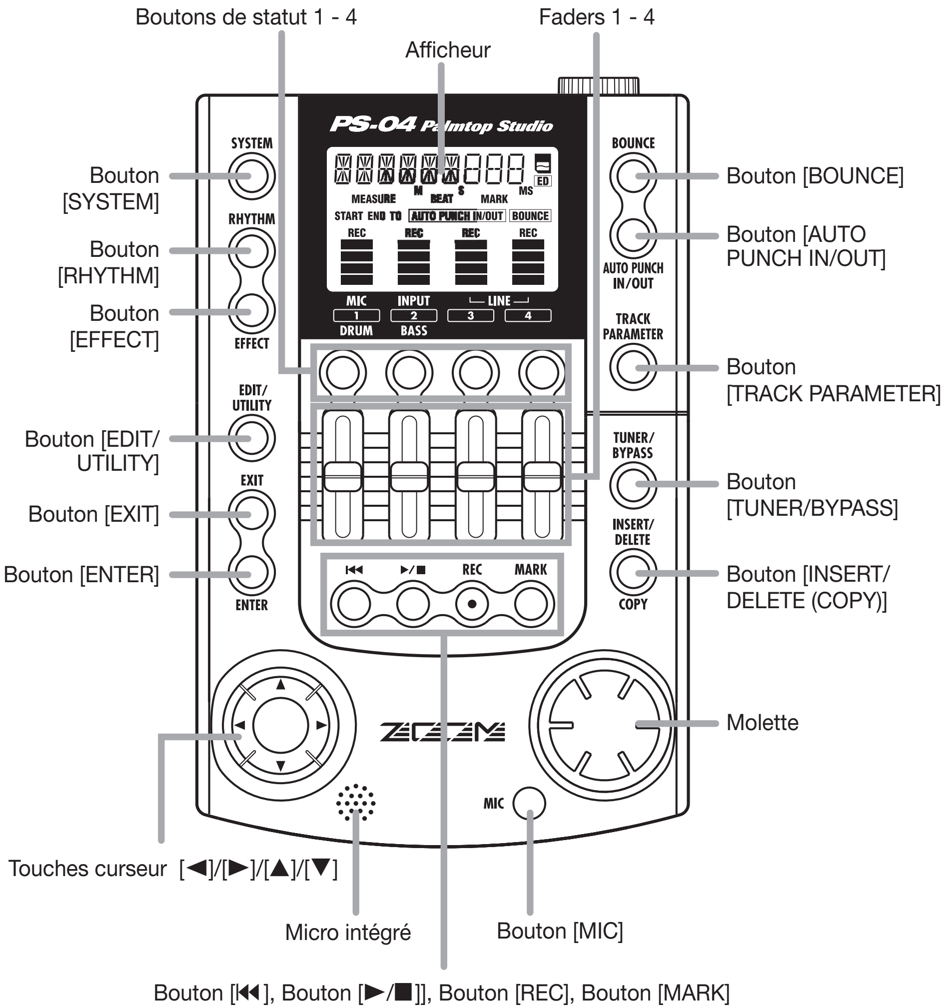
● Mode RHYTHM

Dans ce mode, vous pilotez les différentes fonctions rythmiques. Pour passer à ce mode depuis un autre mode, pressez le bouton [RHYTHM] pour que son indicateur s'allume.
Les fonctions rythmiques du PS-04 sont ensuite réparties entre le mode PATTERN pour la lecture répétitive d'un motif (Pattern), et le mode SONG pour faire reproduire l'accompagnement rythmique de tout un morceau. En pressant répétitivement le bouton [RHYTHM], vous pouvez alterner entre ces deux modes.

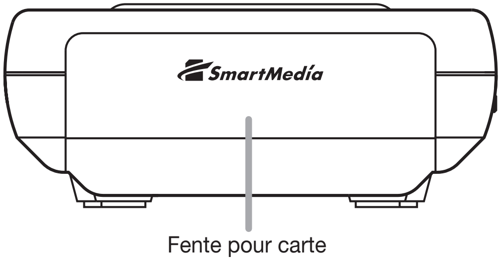
● Mode SYSTEM

Ce mode sert à créer de nouveaux Projets et à faire des réglages qui affectent le fonctionnement de la totalité du PS-04. Pour passer à ce mode depuis un autre mode, pressez le bouton [SYSTEM] pour que son indicateur s'allume.

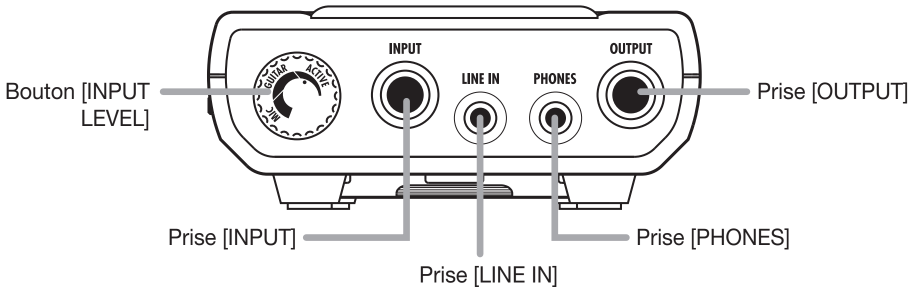
Vue supérieure



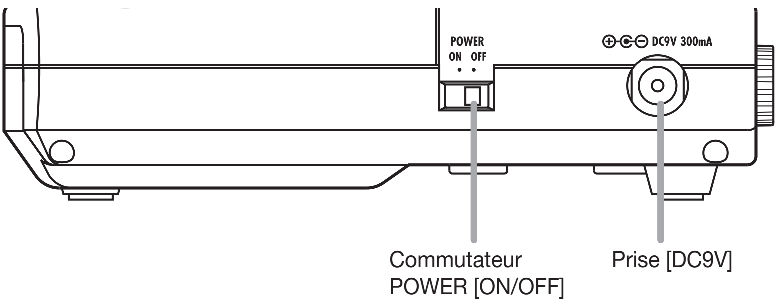
Vue avant



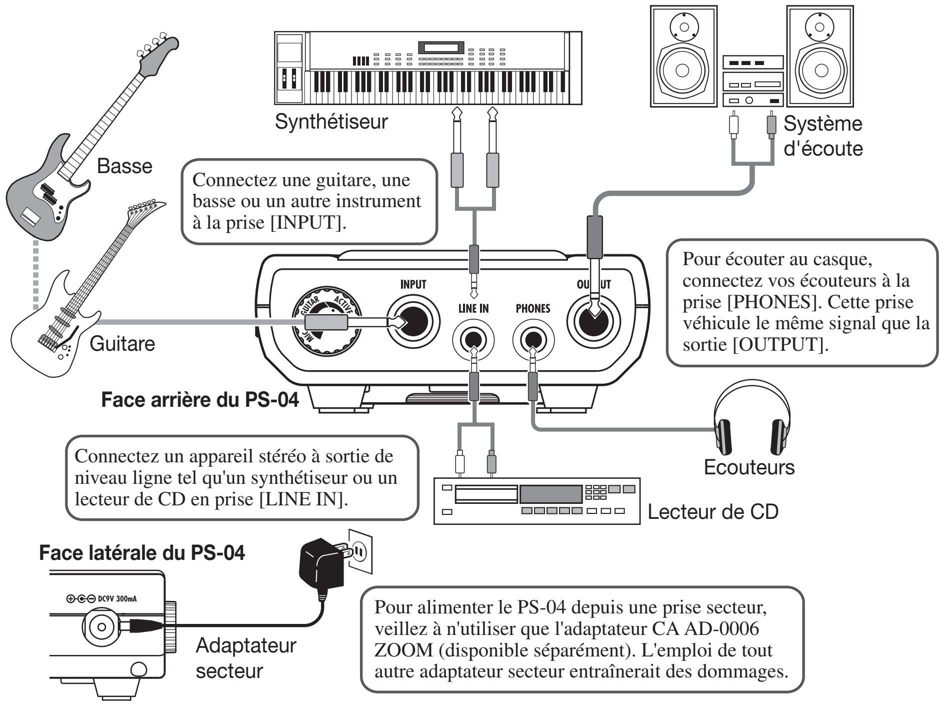
Vue arrière



Vue latérale

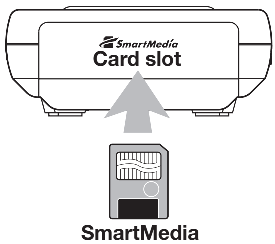


Se connecter



A propos des SmartMedia

Pour utiliser le PS-04, une carte SmartMedia est nécessaire. Avant de mettre sous tension, insérez la carte SmartMedia fournie dans la fente pour carte, comme représenté dans l'illustration.



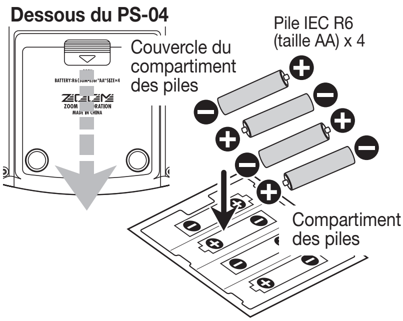
Quand vous insérez la carte, poussez-la à fond dans la fente.

NOTE

- Si vous insérez la carte SmartMedia dans le mauvais sens ou face supérieure vers le bas, elle ne pourra pas complètement s'enfoncer. Tenter de forcer l'enfoncement de la carte peut l'endommager.
- N'insérez et ne retirez pas la carte SmartMedia quand l'appareil est sous tension. Autrement, des pertes de données peuvent se produire.
- Les cartes SmartMedia génériques d'une capacité de 16Mo à 128Mo (tension 3,3V) peuvent être utilisées avec le PS-04.
- Pour utiliser une carte SmartMedia qui a déjà été formatée par un ordinateur ou un appareil photo numérique, vous devez d'abord la formater dans le PS-04 (→ p. 100).

Fonctionnement sur piles

Le PS-04 peut être alimenté par piles. Achetez les piles correctes et insérez-les comme décrit ci-dessous.



1. **Retournez le PS-04 et ouvrez le couvercle du compartiment des piles.**

2. **Insérez 4 piles IEC R6 (taille AA) dans le compartiment (utilisez des piles alcalines).**

3. **Fermez le couvercle du compartiment des piles.**

NOTE

Quand le PS-04 fonctionne sur piles et que les piles deviennent faibles, l'indication "BATT" s'affiche. Remplacez toutes les piles d'un coup par des piles neuves dès que possible.

Mise sous/hors tension (Power On/Off)

Pour allumer ou éteindre le PS-04, procédez comme suit.

■ Mise sous tension

1. **Vérifiez que le PS-04 et tout les équipements connectés sont éteints.**

Les commandes de volume de l'instrument connecté, du PS-04 et du système d'écoute doivent être abaissées au minimum.

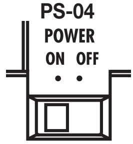
2. **Insérez la carte SmartMedia dans la fente pour carte (→ p. 10).**

3. **Réglez le commutateur [ON/OFF] de la face arrière du PS-04 sur "ON".**

L'indication "PS-04" s'affichera et le PS-04 démarrera.

4. **Mettez sous tension l'instrument connecté et le système d'écoute dans cet ordre.**

Face latérale du PS-04



Commutateur [ON/OFF]

■ Mise hors tension (extinction)

5. **Eteignez le système d'écoute et l'instrument connecté dans cet ordre.**

6. **Réglez le commutateur [ON/OFF] de la face latérale du PS-04 sur "OFF".**

L'indication "GOODBYE" s'affiche brièvement et le PS-04 s'éteint.

NOTE

N'éteignez jamais le PS-04 en déconnectant son adaptateur secteur. Des pertes de données pourraient en résulter.

Attention

Quand vous utilisez l'adaptateur secteur, utilisez toujours le commutateur [ON/OFF] de la face latérale du PS-04 pour mettre l'appareil sous et hors tension. Soyez particulièrement attentif quand l'indicateur d'accès à la carte est allumé. Déconnecter l'adaptateur secteur dans ce cas peut entraîner une perte de données fatale.

Ecoute du morceau de démonstration

Cette section explique comment faire jouer le morceau de démonstration stocké sur la carte SmartMedia fournie.

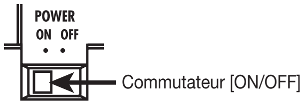
NOTE

Le morceau de démonstration est protégé contre l'écriture. Durant la lecture, vous pouvez changer son niveau, son panoramique et d'autres paramètres, mais vous ne pouvez pas mémoriser les réglages ainsi modifiés.

1. Connectez le système d'écoute et le PS-04 et insérez la carte SmartMedia fournie dans le PS-04.

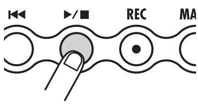
Avant de mettre sous tension, baissez la commande de volume du système d'écoute.

2. Réglez le commutateur [ON/OFF] de la face latérale du PS-04 sur "ON".



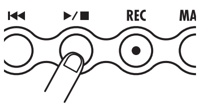
Les informations du Projet sauvegardé sur la carte SmartMedia sont automatiquement chargées. Si la carte SmartMedia fournie a été insérée, c'est le Projet du morceau de démonstration qui sera chargé.

3. Pressez le bouton [►/■].



Le bouton s'allume et la reproduction du morceau de démonstration commence.

4. Pour stopper la reproduction, pressez une fois encore le bouton [►/■].



Le bouton s'éteint et l'enregistreur s'arrête.

TRUC

Si désiré, vous pouvez utiliser les faders 1-4 durant la reproduction pour ajuster le niveau des pistes audio 1-4. Pour ajuster le niveau de la piste de batterie ou de basse, pressez le bouton [RHYTHM] puis utilisez les faders 1 et 2.

Enregistrons

Cette section explique comment enregistrer une guitare connectée en prise [INPUT].

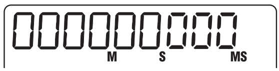
1. Connectez la guitare en prise [INPUT].

2. Pressez le bouton [SYSTEM] puis pressez le bouton [ENTER].

L'indication "SELECT" s'affiche.

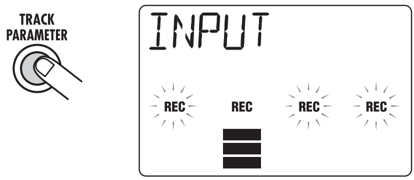
3. Utilisez les touches gauche/droite pour faire s'afficher "NEW" dans l'écran, puis pressez deux fois le bouton [ENTER].

L'indication suivante s'affiche et le PS-04 est prêt à l'enregistrement.



4. Pressez le bouton [TRACK PARAMETER].

Quand vous pressez le bouton [TRACK PARAMETER] pour la première fois, l'indication "INPUT SEL" s'affiche durant quelques secondes, suivie de l'indication "INPUT" ("entrée").

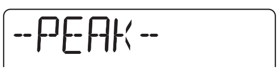


TRUC

Par défaut, la prise [INPUT] est sélectionnée comme source d'entrée. Pour enregistrer un synthétiseur ou un autre appareil connecté en prise d'entrée [LINE IN], ou pour enregistrer depuis le micro intégré, changez la source le réglage de la source d'entrée sur l'option correspondante (→ p. 53).

5. Pendant que vous jouez de votre guitare, réglez la sensibilité d'entrée en tournant la commande [INPUT LEVEL] en face arrière de la PS-04.

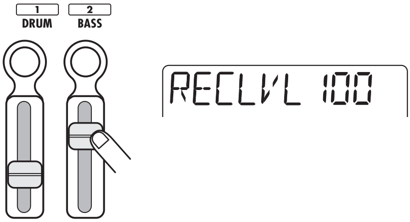
Si l'indication "-PEAK-" s'affiche, le signal d'entrée souffrira de distorsion. Baissez la commande [INPUT LEVEL].





6. Pour régler le niveau d'enregistrement de la piste, bougez le fader 2.

Quand cet écran est affiché, vous pouvez utiliser le fader 2 pour régler le niveau d'enregistrement du signal reçu en prise [INPUT]. Quand le réglage est terminé, pressez le bouton [EXIT].

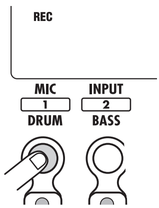


TRUC

Si le segment le plus haut (bloc rectangulaire) du bargraph) s'allume quand vous jouez fort de votre guitare, réduisez le niveau d'enregistrement.

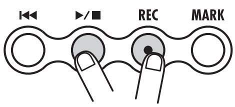
7. Utilisez les boutons de statut pour sélectionner la piste de destination de l'enregistrement.

Au-dessus du bargraph, l'indication "REC" apparaît pour la piste qui a été réglée en attente d'enregistrement.



8. Pour lancer l'enregistrement, tenez enfoncé le bouton [REC] et pressez le bouton [►/■].

Un pré-compte de 4 clics se fait entendre et l'enregistrement commence. Jouez de votre guitare pour enregistrer.



9. Pour stopper l'enregistrement, pressez une fois encore le bouton [►/■].

Les boutons [REC] et [►/■] s'éteignent.

10. Pour vérifier l'enregistrement, pressez le bouton [|◄◄] puis pressez le bouton [►/■].

11. Pour annuler le statut d'attente d'enregistrement, pressez à nouveau la touche de statut 1 pour que l'indication "REC" s'éteigne.

Guide rapide

Cette section explique quelques unes des étapes basiques de fonctionnement du PS-04. Vous apprendrez comment faire les préparations à l'enregistrement, comment enregistrer les pistes, faire des superpositions, utiliser le mixer et créer le mixage stéréo final. L'explication est divisée en 5 étapes majeures.

- **Etape 1: Préparations à l'enregistrement**

  Faites les connexions, créez un Projet et faites d'autres préparations pour l'enregistrement.
- **Etape 2: Enregistrement de la première piste**

  Enregistrez la première piste en utilisant l'effet par insertion sur le signal entrant.
- **Etape 3: Superposition**

  Enregistrez (superposez) la seconde piste et les suivantes tout en écoutant la piste déjà enregistrée.
- **Etape 4: Mixage**

  Réglez le niveau, le panoramique et le correcteur (égaliseur ou EQ) pour chaque piste et utilisez l'effet par départ/retour pour créer un mixage stéréo.
- **Etape 5: Mixage final et Master**

  Reportez le mixage stéréo final sur une paire de V-takes vides dans le PS-04.

Etape 1: Préparations avant l'enregistrement

1-1 Création d'un nouveau Projet

Le PS-04 gère toutes les informations qui sont nécessaires à la production d'un morceau en unités appelées «Projets». Pour accomplir un nouvel enregistrement avec le PS-04, vous devez d'abord créer un Projet.

1. Connectez au PS-04 l'instrument depuis lequel vous allez enregistrer ainsi que le système d'écoute (→ p. 10).

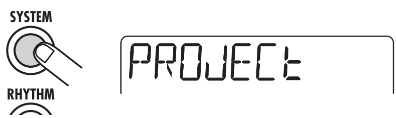
Pour écouter au casque, connectez vos écouteurs à la prise [PHONES].

2. Assurez-vous qu'une carte Smartmedia est bien insérée dans la fente pour carte. Puis mettez sous tension dans l'ordre PS-04 → système d'écoute.

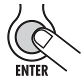
Le PS-04 s'allume toujours en mode AUDIO qui sert à l'enregistrement et à la reproduction. A la mise sous tension du PS-04, il charge automatiquement depuis la carte SmartMedia le Projet le plus récemment utilisé.

3. Pressez le bouton [SYSTEM].

Le bouton [SYSTEM] s'allume et le PS-04 passe en mode SYSTEM. L'afficheur présente le menu System qui sert à contrôler le Projet et les réglages pour la totalité du système.



4. **Vérifiez que "PROJECT" s'affiche, puis pressez le bouton [ENTER].**

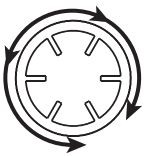


5. **Utilisez les touches curseur gauche/droite pour faire s'afficher "NEW", puis pressez le bouton [ENTER].**

Vous pouvez maintenant sélectionner le niveau de qualité des données audio (qualité d'enregistrement).



6. **Utilisez la molette pour sélectionner un des deux réglages de qualité.**



•HF (Hi-Fi)

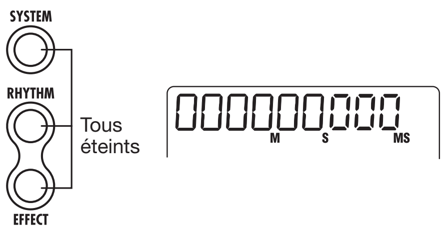
Meilleure qualité sonore (réglage par défaut).

•LG (Long)

Réglage pour une durée d'enregistrement plus longue (durée d'enregistrement doublée par rapport à HF).

7. **Pressez le bouton [ENTER].**

Un nouveau Projet est créé. Ce Projet est automatiquement chargé. Le PS-04 revient en mode AUDIO et le bouton [SYSTEM] s'éteint. La position actuelle du compteur s'affiche à l'écran (c'est l'écran de base du mode AUDIO).



NOTE

- Quand vous créez un nouveau Projet, le nom "PROJxx" (où xx est le numéro de Projet) lui est automatiquement affecté.
- Le nom du Projet peut être changé si désiré (→ p. 98).

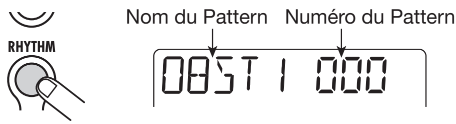
1-2 Sélection du Pattern rythmique à utiliser

Le PS-04 comprend une fonction rythmique qui agit toujours en synchronisation avec l’enregistreur. Cette fonction peut automatiquement répéter des Patterns ayant plusieurs mesures de longueur et contenant des sons de batterie (kit de batterie) et des sons de basse (programme de basse). Il est aussi possible d’utiliser une combinaison de Patterns pour former un accompagnement rythmique plus long (morceau ou "Song"). Dans cet exemple, nous choisirons un simple Pattern devant servir de guide rythmique durant l’enregistrement.

1. Pressez le bouton [RHYTHM].

Le bouton [RHYTHM] s’allume et le PS-04 passe en mode RHYTHM ou mode rythmique qui vous permet de faire différents réglages relatifs au rythme.

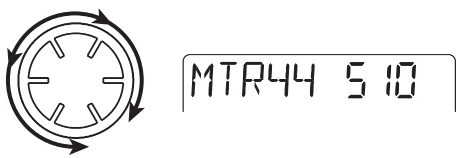
Le mode rythmique a lui-même 2 modes: le mode PATTERN pour reproduire répétitivement des Patterns et le mode SONG pour faire jouer un accompagnement rythmique correspondant à tout un morceau. En pressant répétitivement le bouton [RHYTHM], vous pouvez alterner entre ces modes. Quand vous sélectionnez pour la première fois le mode RHYTHM, c’est le mode PATTERN qui est actif et le nom du Pattern actuellement sélectionné s’affiche.



2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern à reproduire.

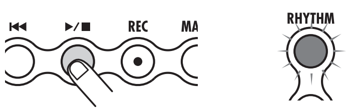
Le PS-04 a 511 emplacements de Pattern, dont 346 sont pré-programmés (l’indication "EMPTY" ou "vide" s’affiche à la place du nom du Pattern pour les Patterns vides).

Dans cet exemple, nous sélectionnerons le Pattern numéro 510 qui fait jouer un son de rim shot (margelle de caisse claire) toutes les noires.



3. Pressez le bouton [►/■].

Le Pattern sélectionné commence à jouer et le bouton [RHYTHM] clignote en synchronisation avec le tempo actuel. Durant la lecture du Pattern, vous pouvez passer à d’autres Patterns en tournant simplement la molette.

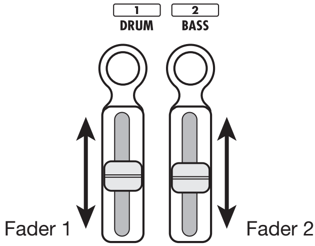


TRUC

Immédiatement après avoir créé un nouveau Projet, le volume de reproduction de Pattern est réglé à 0. Pour entendre le rythme joué, vous devez monter le niveau d’écoute de batterie/basse.

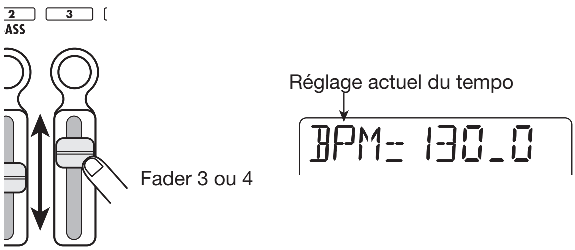
4. Bougez les faders 1 et 2 pour régler le volume de reproduction du Pattern.

En mode RHYTHM, le fader 1 commande le volume de batterie et le fader 2 le volume de la basse. Pour n'écouter que la piste de batterie du Pattern, abaissez complètement le fader 2.



5. Pour changer le tempo, bougez les faders 3 et 4.

La valeur actuelle du tempo (BPM) s'affiche. Le fader 3 change le réglage par paliers de 10 et le fader 4 par paliers de 0.1. L'affichage original reviendra un court instant après que vous ayez fini d'utiliser les faders. En pressant les boutons de statut 3 ou 4, vous pouvez vérifier le réglage actuel de tempo.



NOTE

- Le tempo réglé ici s'applique à tous les Patterns.
- Quand vous enregistrez pendant qu'un Pattern est reproduit, vous devez régler le tempo avant de commencer à enregistrer la piste audio. Si vous changez le tempo après avoir enregistré la piste audio, il y aura une discordance entre l'audio enregistré et le tempo rythmique.

6. Pour stopper la reproduction, pressez une fois encore le bouton [►/■].

7. Pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode AUDIO.



Utilisez le bouton [EXIT] pour passer des autres modes au mode AUDIO.

TRUC

Le PS-04 enregistre automatiquement vos actions (réglages et contenus enregistrés) quand vous changez de Projet ou éteignez l'appareil. Il n'est pas nécessaire d'accomplir une procédure de stockage particulière.

Etape 2: Enregistrement de la première piste

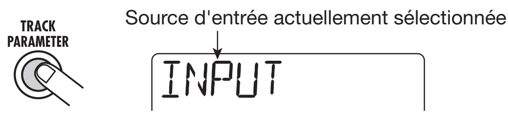
Spécifiez la source d’entrée et la piste sur laquelle vous enregistrez, puis lancez le processus d’enregistrement.

2-1 Sélection de la source d’entrée

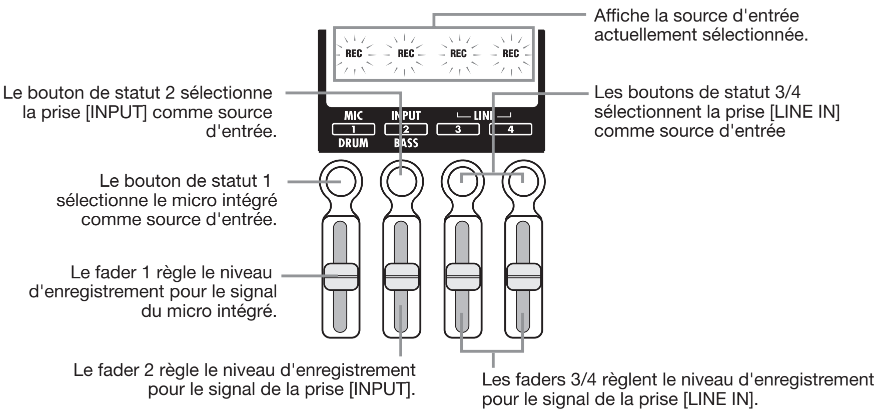
Le PS-04 vous permet de sélectionner la prise [INPUT], la prise [LINE IN] ou le micro intégré comme source d’entrée pour enregistrer sur les pistes audio. Sélectionnez d’abord la source puis réglez le niveau d’enregistrement.

1. Depuis l’écran de base du mode AUDIO, pressez le bouton [TRACK PARAMETER].

L’écran des paramètres de piste apparaît. Cet écran vous donne accès à différents réglages relatifs à l’entrée et à la piste. La première fois que vous appelez cet écran, c’est l’entrée (Input) qui est sélectionnée comme paramètre et la source d’entrée actuellement sélectionnée est affichée.



Durant la sélection de la source d’entrée, les boutons de statut et les faders fonctionnent ainsi.



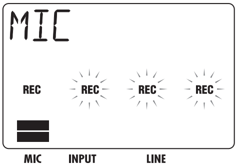
NOTE

- La fonction des faders dépend de l’écran actuellement sélectionné sur la PS-04.
- Changer d’écran et bouger un fader n’affectera pas le réglage de fader de l’écran précédent, car les réglages de fader sont individuellement associés à chaque écran.

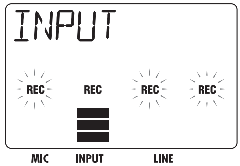
2. Utilisez les boutons de statut 1-4 pour sélectionner la source d’entrée.

Selon la source d’entrée sélectionnée, l’affichage change comme suit (l’indication "REC" pour la source passe d’un clignotement à un allumage fixe).

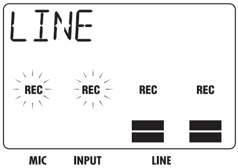
Quand le micro intégré (touche de statut 1) est choisi



Quand la prise [INPUT] (bouton de statut 2) est choisie



Quand la prise [LINE IN] (bouton de statut 3 ou 4) est choisie



TRUC

- Quand le micro intégré est sélectionné comme source d'enregistrement, le bouton [MIC] s'allume. Vous pouvez aussi sélectionner le micro intégré en pressant le bouton [MIC] depuis l'écran de base du mode AUDIO (dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'appeler l'écran de paramètres de piste ci-dessus).
- Si désiré, vous pouvez combiner plusieurs sources d'entrée (→ p. 53).
- Quand le micro intégré peut être utilisé, le bouton [MIC] clignote.
- Quand l'algorithme d'effet par insertion est "GUITAR/BASS", le micro intégré ne peut pas servir (excepté si le type d'effet "CABI" est sélectionné dans le module PRE AMP/DRIVE ou s'il est désactivé). Dans ce cas, l'indication "REC" est éteinte pour le micro intégré.

3. Quand la prise [INPUT] a été sélectionnée comme source d'entrée, jouez de l'instrument connecté à cette prise et réglez la sensibilité d'entrée en tournant la commande [INPUT LEVEL] en face arrière du PS-04.



Quand vous utilisez la prise [INPUT], régler la sensibilité d'entrée avec la commande [INPUT LEVEL] est nécessaire. Faites le réglage pour que le son ne souffre pas de distorsion lorsque vous jouez de l'instrument au niveau maximal (si l'indication "-PEAK-" s'affiche, de la distorsion altère le signal).

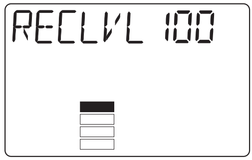
TRUC

- Quand le micro intégré est sélectionné comme source d'entrée, deux réglages de gain (on-mic/off-mic) sont disponibles. Le réglage par défaut est on-mic, mais il peut être changé si désiré (→ p. 99).
- Quand la prise [LINE IN] est sélectionnée comme source d'entrée, réglez le niveau de sortie de l'équipement source pour qu'il n'y ait pas de distorsion à l'étage d'entrée du PS-04.

4. Pendant que vous jouez de l'instrument, bougez le fader de la source d'entrée pour régler le niveau d'enregistrement.

Alors qu'un des écrans ci-dessus est affiché, les faders 1-4 peuvent servir à régler le niveau d'enregistrement pour chaque source d'enregistrement. Quand vous bougez un fader, la valeur de réglage actuelle s'affiche. Une indication grossière du réglage pour chaque source est donnée par les segments d'indicateur de niveau (bargraph).

Quand de la distorsion se produit sur le signal dans le PS-04, le segment supérieur de l'indicateur de niveau (bargraph) reste affiché un instant. Dans ce cas, réduisez le réglage du fader.



5. Quand le réglage est terminé, pressez le bouton [EXIT].

L'écran de base du mode AUDIO revient.

2-2 Application de l'effet par insertion

L'effet par insertion s'applique en un point spécifique sur le trajet du signal. Il consiste en plusieurs effets simples connectés en série, tels qu'un compresseur, un simulateur d'ampli, un chorus, etc. Immédiatement après avoir fait un nouveau Projet, un programme d'effet (Patch) optimisé pour une guitare à son clair est sélectionné. Dans cet exemple, nous sélectionnerons le Patch à utiliser et appliquerons l'effet voulu au signal entrant.

TRUC

Pour enregistrer sans passer par l'effet par insertion, pressez le bouton [TUNER/BYPASS] pour activer le mode bypass (effet court-circuité).

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO, pressez le bouton [EFFECT].

Le bouton [EFFECT] s'allume et le PS-04 passe en mode EFFECT (mode effet). L'écran de base de l'effet par insertion s'affiche, où vous pouvez faire différents réglages pour cet effet.



2. Avec les boutons curseur haut/bas, sélectionnez l'algorithme à employer.

Un "algorithme" est une combinaison d'effets simples que l'effet par insertion vous permet d'utiliser simultanément. Le type des effets simples et le point d'insertion sont décidés par la sélection de l'algorithme. Les algorithmes suivants sont disponibles.

Algorithme	Description
GUITAR/BASS	Un algorithme souhaitable pour enregistrer guitare et basse.
MIC	Un algorithme souhaitable pour les voix et autres enregistrements au micro.
LINE	Un algorithme souhaitable principalement pour l'enregistrement d'instruments à sortie stéréo tels qu'un synthétiseur.
DUAL	Un algorithme souhaitable pour enregistrer deux canaux totalement indépendants avec 2 entrées mono et 2 sorties mono.
MASTERING	Un algorithme souhaitable pour traiter un signal de mixage stéréo durant le mixage final.

NOTE

L'algorithme MASTERING est un algorithme spécial pour produire le mixage stéréo final. Comme l'effet par insertion est inséré directement avant la prise [OUTPUT], il ne peut pas être utilisé pour l'enregistrement d'une piste.

Peu après avoir sélectionné un algorithme, le nom du Patch (programme d'effet) actif dans cet algorithme s'affichera.



3. Tournez la molette pour sélectionner le Patch.

Pour des informations sur les différents Patches disponibles, voir la liste dans la dernière section (→ p.116) de cette documentation.

TRUC

- Vous pouvez aussi éditer un Patch pour changer sa sonorité ou son intensité (→ p. 87).
- Le niveau d'enregistrement peut changer, selon le Patch sélectionné. Si le signal après traitement par effet souffre de distorsion, réglez le niveau du Patch (niveau de sortie de l'effet par insertion) (→ p. 87).

4. Pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode AUDIO.

2-3 Sélection d'une piste et lancement de l'enregistrement

Sélectionnez la piste sur laquelle vous voulez enregistrer le signal traité avec l'effet par insertion. Dans cet exemple, nous sélectionnerons la piste 1 pour l'enregistrement.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO, pressez le bouton de statut 1.

Quand l'écran de base du mode AUDIO est affiché, vous pouvez utiliser les boutons de statut 1-4 pour sélectionner une piste à enregistrer. Quand vous pressez le bouton de statut 1, la piste 1 passe en mode d'attente d'enregistrement et l'indication "REC" correspondante s'affiche. Dans ces conditions, le signal entrant est envoyé à la piste via l'effet par insertion.

TRUC

- Si la prise [LINE IN] a été sélectionnée comme source d'entrée et si seule la piste 1 a été sélectionnée comme piste d'enregistrement, les signaux gauche/droite seront mixés et envoyés à la piste comme un signal mono.
- Pour enregistrer en stéréo le signal venant de la prise [LINE IN] ou pour conserver un effet stéréo produit par l'effet par insertion, réglez simultanément deux pistes en mode d'attente d'enregistrement (→ p. 55).

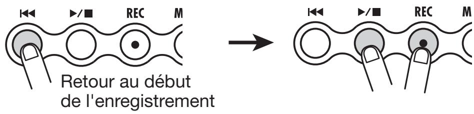
2. Utilisez le fader 1 pour régler le niveau d'écoute du signal à enregistrer.

NOTE

- Quand la piste à enregistrer a été sélectionnée, le signal entrant est envoyé au mixage stéréo via la piste correspondante. En réglant le fader de cette piste, vous pouvez régler le niveau d'écoute.
- Si aucune piste d'enregistrement n'a été sélectionnée, le signal entrant est directement envoyé au mixage stéréo. Régler les faders 1-4 n'aura pas d'effet sur le niveau d'écoute.

3. Pour lancer l'enregistrement, pressez d'abord le bouton [⏮] pour ramener l'enregistreur au début, puis pressez le bouton [▶/■] en tenant enfoncé le bouton [REC].

Les boutons [REC] et [▶/■] s'allument. Un pré-compte de 4 clics (une mesure) est entendu. Quand le pré-compte est fini, l'enregistrement commence. Jouez de votre instrument et enregistrez-le en écoutant le guide rythmique.



TRUC

- Le nombre de battements du pré-compte peut être réglé selon vos désirs (→ p. 44).
- Si le signal entrant souffre de distorsion, référez-vous à l'étape 2-1 pour régler la sensibilité d'entrée ou le niveau d'enregistrement.

4. Pour stopper l'enregistrement, pressez une fois encore le bouton [▶/■] key.

Les boutons [REC] et [▶/■] s'éteignent et l'enregistrement s'arrête. Après enregistrement, l'indication "WAIT" s'affiche brièvement.

NOTE

- La durée de l'affichage "WAIT" dépend de la longueur de l'enregistrement.
- N'éteignez pas l'appareil alors que "WAIT" est affiché. Autrement, les données enregistrées pourraient être perdues et cela pourrait entraîner des mauvais fonctionnements.

5. Pour vérifier le contenu enregistré, pressez le bouton [⏮] pour ramener l'enregistreur au début du morceau et pressez le bouton [▶/■].

Le contenu enregistré est reproduit conjointement au Pattern sélectionné comme guide rythmique.

TRUC

Si désiré, vous pouvez spécifier un point en minutes/secondes/millisecondes ou en mesures/temps et accéder directement à ce point (→ p. 37).

6. Pour stopper la reproduction, pressez une fois encore le bouton [▶/■].

Pour refaire l'enregistrement, répétez les étapes 3 – 4.

7. Pressez le bouton de statut 1 pour que l'indication "REC" disparaisse pour la piste 1.

La piste 1 n'est plus en mode d'attente d'enregistrement.

TRUC

- Le contenu enregistré peut être modifié (→ p. 46).
- Si vous changez de V-take, vous pouvez enregistrer sur la même piste tout en conservant le dernier enregistrement (→ p. 36).

Etape 3: Superposition

Tout en écoutant la piste 1 enregistrée à l'étape 2, vous pouvez maintenant jouer d'un autre instrument et l'enregistrer en piste 2. L'enregistrement de parties additionnelles est appelé "superposition" ou "overdub".

3-1 Réglage de la sensibilité d'entrée et réglage de l'effet par insertion

Comme à l'étape 2, réglez la source d'entrée et faites les réglages d'effet par insertion nécessaires.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO, pressez le bouton [TRACK PARAMETER] et sélectionnez la source d'entrée.

Quand vous utilisez la prise [INPUT], réglez la sensibilité d'entrée avec la commande [INPUT LEVEL].

2. Bougez le fader correspondant à la source d'entrée pour régler le niveau d'enregistrement.

Quand ces étapes sont terminées, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode AUDIO.

3. Pressez le bouton [EFFECT] et sélectionnez l'algorithme et le Patch de la même façon que pour l'étape 2.

Quand le Patch est sélectionné, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode AUDIO.

3-2 Sélection de la piste à enregistrer

Tout en écoutant le son reproduit de la piste 1, enregistrez le nouvel instrument sur la piste 2.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO, pressez le bouton de statut 2.

La piste 2 passe en mode d'attente d'enregistrement.

2. Utilisez le fader 2 pour régler le niveau d'écoute du signal à enregistrer.

Si nécessaire, utilisez le fader 1 tout en faisant reproduire la piste pour régler la balance du niveau d'écoute entre les pistes 1 et 2.

3. Pour lancer l'enregistrement, pressez d'abord le bouton [⏮] pour ramener l'enregistreur au début du morceau puis pressez le bouton [▶/■] tout en tenant enfoncé le bouton [REC].

Les boutons [REC] et [▶/■] s'allument et les clics de pré-compte se font entendre. Jouez de votre instrument et enregistrez-le tout en écoutant le guide rythmique et la piste déjà enregistrée.

4. Pour stopper l'enregistrement de la piste 2, pressez une fois encore le bouton [▶/■].

L'indication "WAIT" s'affiche brièvement puis le PS-04 revient à son statut d'origine.

5. Pour vérifier le contenu enregistré, pressez le bouton [⏮] pour amener l'enregistreur au début du morceau, puis pressez le bouton [▶/■].

Le contenu enregistré sur les pistes 1 et 2 est reproduit, conjointement au guide rythmique. Réglez les faders 1 et 2 si nécessaire pour gérer la balance de volume.

TRUC

Pour refaire l'enregistrement, répétez les étapes 3-5. Il est aussi possible d'accéder directement à un point d'enregistrement et de refaire l'enregistrement depuis ce point (→ p. 37). Le ré-enregistrement automatique d'une portion spécifique est possible à l'aide de la fonction de punch-in/out automatique (→ p. 41).

6. Pour stopper la reproduction pressez une fois encore le bouton [▶/■].

7. Pressez le bouton de statut 2 pour que l'indication "REC" disparaisse pour la piste 2.

Enregistrez d'autres pistes de la même façon.

Etape 4: Mixage

Quand l'enregistrement des pistes 1-4 est terminé, réglez le mixage stéréo final en ajustant le niveau, la correction tonale (égaliseur/EQ), le panoramique (position stéréo gauche/droite), l'intensité de l'effet par départ/retour et d'autres paramètres de piste.

4-1 Neutralisation du signal d'entrée/son rythmique

Neutralisez le signal entrant et le guide rythmique pour qu'aucun son indésirable ne soit inclus dans l'enregistrement final.

1. Pour neutraliser le guide rythmique, pressez le bouton [RHYTHM] pour passer en mode RHYTHM (mode rythmique) et abaissez totalement les faders 1 et 2.

Ce réglage fait, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode AUDIO.

TRUC

Si désiré, vous pouvez ajouter des sons de batterie et de basse au mixage. Dans ce cas, les paramètres de piste (niveau, correcteur tonal, panoramique/balance, intensité d'effet par départ/retour) peuvent également être réglés pour batterie/basse.

2. Pour neutraliser l'entrée, pressez le bouton [TRACK PARAMETER] depuis l'écran de base du mode AUDIO pour faire s'afficher la source d'entrée.

3. Abaissez totalement le fader de la source d'entrée actuellement sélectionnée, puis pressez le bouton [EXIT].

L'écran de base du mode AUDIO revient.

TRUC

Le signal entrant peut également être directement envoyé au mixage stéréo.

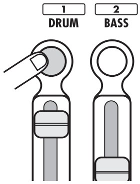
4-2 Réglage de niveau/panoramique/correction tonale (EQ)

Ajustez le niveau/panoramique/correcteur tonal (EQ) pour chaque piste en réglant les paramètres de piste du mixer intégré.

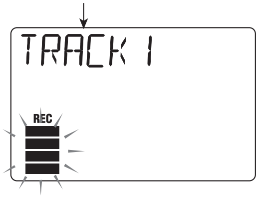
1. Pour régler la balance de niveau des pistes, réglez les faders 1-4 depuis l'écran de base du mode AUDIO.

2. Pour régler le panoramique et la correction tonale (EQ) pour chaque piste, pressez le bouton [TRACK PARAMETER], puis utilisez les boutons curseur gauche/droite ou les boutons de statut pour sélectionner la piste.

Quand les paramètres de piste s'affichent, les boutons curseur gauche/droite ou les boutons de statut peuvent servir à sélectionner la piste.
L'indicateur de niveau pour la piste actuellement sélectionnée clignote.



Piste actuellement sélectionnée



3. Utilisez les boutons curseur haut/bas pour sélectionner le paramètre de piste.

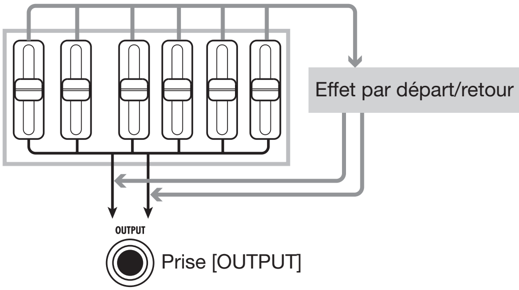
Le paramètre de piste correspondant s'affiche. Les paramètres de piste disponibles et leur plage de réglage sont donnés dans le tableau suivant.

Paramètre	Affichage	Plage de réglage	Description
HI EQ ON/OFF	EQ HI	ON / OFF	Commute on/off la correction des aigus.
HI EQ GAIN	HI G	-12 – 12	Règle l'amplification/atténuation des aigus dans une plage de -12dB à +12dB. Ce paramètre ne s'affiche que si Hi EQ est sur ON.
HI EQ FREQUENCY	HI F	500 – 8000 (Hz)	Sélectionne la fréquence des aigus à amplifier/ atténuer. Ce paramètre ne s'affiche que si Hi EQ est sur ON.
LO EQ ON/OFF	EQ LO	ON / OFF	Commute on/off la correction des graves.
LO EQ GAIN	LO G	-12 – 12	Règle l'amplification/atténuation des graves dans une plage de -12dB à +12dB. Ce paramètre ne s'affiche que si Lo EQ est sur ON.
LO EQ FREQUENCY	LO F	63 – 2000 (Hz)	Sélectionne la fréquence des graves à amplifier/ atténuer. Ce paramètre ne s'affiche que si Lo EQ est sur ON.
SEND ON/OFF	SEND	ON / OFF	Détermine si le signal de cette piste est envoyé ou non à la boucle d'effet (départ/ retour).
SEND LEVEL	SEND_L	0 – 100	Règle le niveau du signal envoyé à la boucle d'effet. Ce paramètre ne s'affiche que si SEND est réglé sur ON.
PAN	PAN	L100 – 0 – R100	Règle le panoramique (position stéréo gauche/droite) du signal de piste. Quand le paramètre STEREO LINK est sur ON, ce paramètre règle la balance de niveau gauche/ droite.
FADER	FADER	0 – 127	Règle le niveau de volume actuel.
STEREO LINK	S-LINK	ON / OF	Commute on et off la fonction de couplage stéréo (pour coupler les paramètres des pistes 1/2 et 3/4) (pour des détails, voir page 58).
V TAKE	TR X -Y	X=1 – 4 Y=1 – 10	Sélectionne la V-take pour cette piste (pour des détails, voir page 36). X est le numéro de piste et Y le numéro de V-take.
REC LEVEL	RECLVL	0 – 127	Règle le niveau d'enregistrement.

4. **Tournez la molette pour régler la valeur du paramètre.**

4-3 Application de l’effet par départ/retour (boucle d’effet)

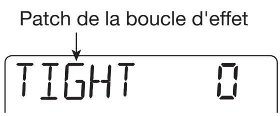
L’effet par départ/retour est un effet qui est actif sur toutes les pistes du mixer intégré. Reverb, delay et chorus peuvent être sélectionnés pour cet effet. L’illustration ci-dessous montre le trajet du signal pour la boucle d’effet (effet par départ/retour).



L’intensité de cet effet peut être réglée individuellement pour chaque piste en fixant le niveau de départ "SEND" (le niveau de signal envoyé à la boucle d’effet).

1. **Pressez répétitivement le bouton [EFFECT] pour faire s’afficher "SEND".**

L’indication "SEND" s’affiche durant quelques secondes, puis le Patch actuellement sélectionné pour la boucle d’effet s’affiche (cet écran est appelé "écran de base de la boucle d’effet").



TRUC

Presser répétitivement le bouton [EFFECT] fait alterner entre l’écran de base de l’effet par insertion et l’écran de base de la boucle d’effet.

2. **Tournez la molette pour sélectionner le Patch.**

La boucle d’effet a 40 emplacements de Patch dont 30 sont pré-programmés. Pour des informations sur les différents Patches disponibles, voir la liste en dernière section de cette documentation) (→ p. 119).

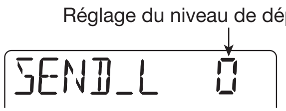
3. **Quand vous avez sélectionné le Patch, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l’écran de base du mode AUDIO.**

NOTE

Par défaut, le niveau de départ de chaque piste est réglé à 0. Par conséquent, se contenter de sélectionner un patch n'active pas la boucle d'effet.

4. **Depuis l'écran de base du mode AUDIO, pressez le bouton [TRACK PARAMETER] puis utilisez les touches curseur gauche/droite ou les boutons de statut pour sélectionner la piste.**

5. **Utilisez les touches curseur haut/bas pour faire s'afficher "SEND_Lxxx" (où xxx est la valeur de réglage du niveau de départ).**



6. **Pendant que vous faites jouer le contenu enregistré, tournez la molette pour monter le niveau de départ pour cette piste.**

7. **Réglez de la même façon le niveau de départ pour les autres pistes.**

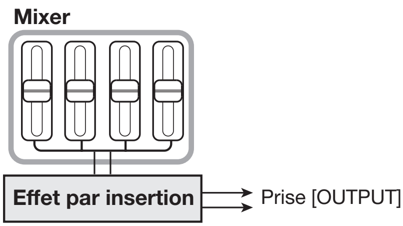
8. **Pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode AUDIO.**

Etape 5: Mixage final et Master

Normalement, le mixage final se réfère à la procédure consistant à envoyer un mixage stéréo terminé à un enregistreur master externe ou équivalent. Ici, nous utiliseront une paire de V-takes vides du PS-04 à la place de l'enregistreur externe.

5-1 Application de l'effet mastering

L'algorithme MASTERING de l'effet par insertion peut servir à augmenter la pression sonore d'un mixage stéréo ou à accentuer une certaine plage de fréquences. Ce qui suit montre comment traiter le mixage stéréo avec les Patches de l'algorithme MASTERING.



1. Pressez répétitivement le bouton [EFFECT] pour faire s'afficher l'écran de base de l'effet par insertion.

2. Utilisez les touches curseur haut/bas pour sélectionner l'algorithme MASTERING.

L'indication "MASTERING" s'affiche durant quelques secondes et le Patch actuellement sélectionné pour l'algorithme MASTERING s'affiche. Quand un Patch de cet algorithme est sélectionné, l'effet est inséré immédiatement avant la prise de sortie [OUTPUT].



3. Tournez la molette pour sélectionner le Patch tout en faisant reproduire le contenu enregistré.

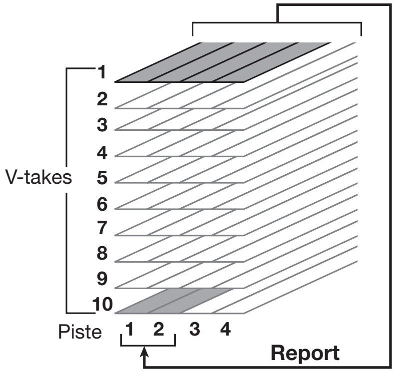
Pour des informations sur les différents Patches disponibles, voir la liste en dernière section de cette documentation (→ p. 119).

4. Quand vous avez trouvé l'effet désiré, pressez le bouton [EXIT].

L'écran de base du mode AUDIO revient.

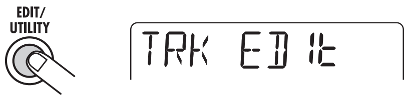
5-2 Préparations au mixage final (report des pistes)

La procédure d'enregistrement du signal mixé dans le PS-04 (signal tel qu'il apparaît en prise de sortie [OUTPUT]) sur une ou deux pistes audio est appelée "report des pistes". Les étapes suivantes montrent comment changer le réglage interne pour que le signal mixé des pistes audio 1-4 puisse être reporté sur une paire de V-takes non utilisées.



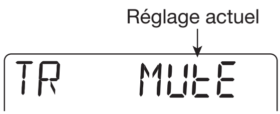
1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO, pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire du mode AUDIO apparaît, pour faire différents réglages des fonctions audio.



2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour afficher "BOUNCE" puis pressez le bouton [ENTER].

Un écran de sélection de reproduction ou neutralisation du contenu des pistes de destination du report apparaît. Le réglage par défaut est "MUTE" (neutralisation).

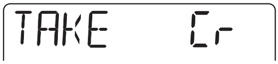


3. Tournez la molette pour changer le réglage en "PLAY".

Cela permet d'enregistrer sur d'autres V-takes des pistes de destination du report durant la reproduction du contenu des 4 pistes.

4. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour afficher "TAKE".

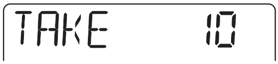
Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner la V-take devant servir de destination au report.



Par défaut, le réglage est "CR" (Current ou "actuel") ce qui signifie que la V-take actuellement sélectionnée est la destination du report. Quand le report s'effectue dans ces conditions, le contenu de la V-take source du report sera effacé. Vous devez par conséquent spécifier une autre V-take comme destination du report.

5. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de la V-take servant de destination au report.

Quand vous sélectionnez un numéro, le report s'effectue sur cette V-take de la piste sélectionnée. Dans cet exemple, sélectionnez "10" (V-take 10).



6. Quand le réglage a été fait, pressez deux fois le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode AUDIO.

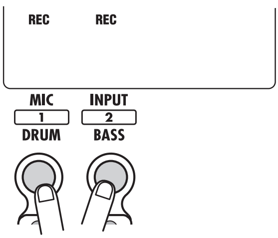
5-3 Effectuer le mixage (Report)

Sélectionnez les pistes 1 et 2 pour enregistrer le mixage stéréo.

1. Pressez le bouton [⏮] pour ramener l'enregistreur au début du morceau.

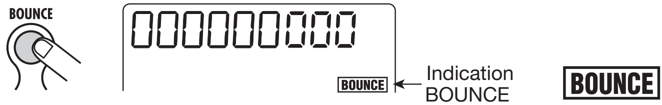
2. En tenant enfoncé le bouton de statut 1, pressez le bouton de statut 2 pour que l'indication "REC" soit visible pour les pistes 1 et 2.

Pour enregistrer sur deux pistes simultanément, pressez les deux touches de statut ensemble pour régler les pistes en mode d'attente d'enregistrement. Seules les pistes 1 et 2 ou les pistes 3 et 4 peuvent être combinées.



3. Pressez le bouton [BOUNCE] ("Report").

La fonction de report est activée et l'indication "BOUNCE" s'affiche. dans ces conditions, le mixage stéréo (le signal tel qu'il apparaît en sortie [OUTPUT]) sera envoyé aux V-takes 10 des pistes 1 et 2.



4. Pour effectuer le mixage, pressez le bouton [▶/■] depuis le début de l'enregistrement en tenant enfoncé le bouton [REC].

Quand de la distorsion se produit sur le signal durant le report, pressez le bouton [TUNER/ BYPASS] pour court-circuiter l'effet par insertion et vérifiez si cela supprime la distorsion.

● **Aucune distorsion quand l'effet par insertion est court-circuité**

Baissez le paramètre de niveau de Patch pour l'effet par insertion (→ p. 87).

● **La distorsion se produit toujours même quand l'effet par insertion est court-circuité**

Baissez les faders 1-4 ou réduisez les réglages de gain de correction tonale (EQ).

5. Quand l'enregistrement est terminé, pressez le bouton [▶/■] pour stopper l'enregistreur.

6. Pour annuler la fonction de report, pressez une fois encore le bouton [BOUNCE].

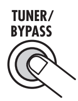
L'indication "BOUNCE" s'éteint. Pressez le bouton de statut pour annuler la sélection d'enregistrement.

5-4 Reproduction des pistes reportées (du mixage final)

Vous pouvez sélectionner des V-takes ayant servi de destination au report pour les faire reproduire. A cet instant, vous devez désactiver les effets et paramètres de piste pour qu'il n'y ait pas double intervention.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO, pressez le bouton [TUNER/BYPASS].

L'effet par insertion est court-circuité.

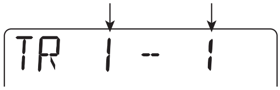


2. Pressez le bouton [TRACK PARAMETER] et utilisez les touches curseur gauche/droite ou les boutons de statut pour sélectionner une des pistes de destination du report.



3. **Utilisez les touches curseur haut/bas pour afficher l'écran suivant.**

Cet écran vous permet de sélectionner la V-take pour la piste.



4. **Tournez la molette pour sélectionner le numéro de la V-take qui a été sélectionnée comme destination du report (la V-take 10 dans l'exemple ci-dessus).**

5. **Utilisez la même procédure pour sélectionner la V-take pour l'autre piste.**

6. **Réglez les paramètres de piste comme suit, pour que le son des V-takes de destination du report puisse être écouté sans coloration.**

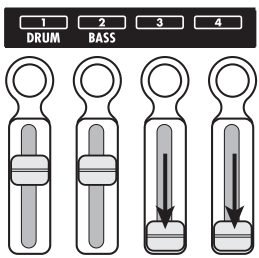
Paramètre de piste	SEND	HI-EQ	LO-EQ	PAN
Piste 1	OFF	OFF	OFF	L100
Piste 2	OFF	OFF	OFF	R100

7. **Quand le réglage a été fait, pressez le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de base du mode AUDIO.**

TRUC

Si nécessaire, vous pouvez aussi coupler les paramètres des deux pistes (→ p. 58).

8. **Montez les faders des pistes de destination du report et abaissez les autres faders au minimum.**



TRUC

Quand le réglage de fader est à 100, le niveau d'enregistrement et le niveau de reproduction sont identiques (la valeur actuelle du fader peut être vérifiée avec le paramètre de piste FADER).

9. Pressez le bouton [⏮] pour ramener l'enregistreur au début, puis pressez le bouton [►/■].

Le contenu reporté est reproduit. Pour stopper la reproduction, pressez une fois encore le bouton [►/■].

10. Si vous êtes satisfait du résultat, ramenez le PS-04 aux réglages qu'il avait avant la procédure de report.

Référence [Enregistreur]

Cette section explique les fonctions d'enregistrement et de reproduction audio.

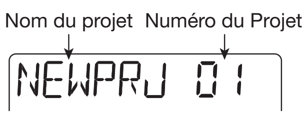
Ecrans du mode AUDIO

Immédiatement après la mise sous tension du PS-04, le mode AUDIO est automatiquement sélectionné et le compteur affichant la position actuelle apparaît. Cet écran est appelé écran de base du mode AUDIO. il apparaît aussi quand vous quittez les modes EFFECT, RHYTHM ou SYSTEM et revenez au mode AUDIO.

Les touches curseur gauche/droite peuvent servir à changer le format d'affichage du compteur en haut de l'écran pour un des trois formats suivants: minutes/secondes/millisecondes, mesures/temps, marqueur.



Quand l'écran de base est affiché, presser une des touches curseur haut/bas fait s'afficher le nom et le numéro du Projet actuellement sélectionné.



Pour revenir à l'écran de base, pressez la touche [▼].

V-takes

■ A propos des V-takes

Chacune des pistes audio 1-4 a 10 pistes virtuelles que l'on nomme V-takes. A tout moment, une de ces V-takes est sélectionnée pour l'enregistrement ou la reproduction. Par exemple, vous pouvez enregistrer plusieurs fois un solo de guitare difficile sur plusieurs V-takes, puis les comparer ultérieurement pour sélectionner la meilleure prise.

■ Changement de V-takes

Pour sélectionner la V-take de chaque piste, procédez comme suit.

1. Assurez-vous que l'enregistreur est arrêté et que l'écran de base du mode AUDIO est affiché. Pressez le bouton [TRACK PARAMETER].

L'écran des paramètres de piste s'affiche. Dans cet écran, vous pouvez faire différents réglages pour chaque piste. La première fois que vous appelez cet écran, l'indication "INPUT SEL" apparaît puis la source d'entrée actuellement sélectionnée s'affiche.

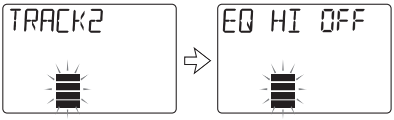


2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour sélectionner la piste audio pour laquelle vous désirez choisir une V-take.

Le nom de la piste sélectionnée s'affiche brièvement puis le paramètre de piste et la valeur de réglage apparaissent. Le segment de l'indicateur de niveau correspondant à cette piste clignote.

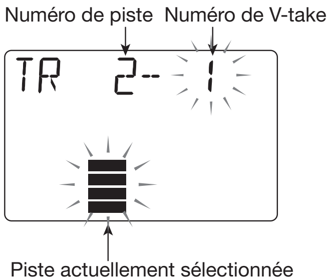
TRUC

Une fois que la piste audio a été sélectionnée, vous pouvez également utiliser les boutons de statut pour changer de piste.



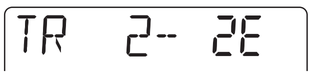
3. Pressez répétitivement la touche curseur [▼] pour faire s'afficher "TR x-y" (où x est le numéro de piste et y le numéro de V-take).

Quand cet écran est affiché, vous pouvez changer la V-take pour la piste actuellement sélectionnée.



4. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de la V-take voulue.

Quand vous sélectionnez une V-take non enregistrée, l'indication "E" (pour "Empty" ou "vide") s'affiche à la droite du numéro de V-take.



5. Si nécessaire, utilisez les boutons de statut ou les touches curseur gauche/droite pour changer de piste puis sélectionnez la V-take pour cette nouvelle piste.

6. Pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode AUDIO.

Accès à un emplacement voulu dans le morceau (fonction de localisation/marqueur)

Cette section décrit comment sauter à un point spécifié en minutes/secondes/millisecondes ou en mesures/temps (fonction de localisation) et comment régler un marqueur en tout point voulu et accéder directement à ce point (fonction marqueur).

■ Déterminer le temps ou les mesures

Vous pouvez spécifier un point en minutes/secondes/millisecondes ou en mesures/temps, et accéder à ce point.

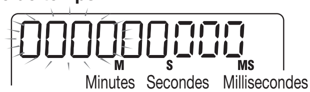
1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO, réglez l'affichage du compteur en format temporel ou mesures/temps.

Quand l'écran de base du mode AUDIO est affiché, vous pouvez contrôler l'indication du compteur numérique pour accéder à un point.

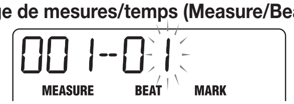
2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour faire clignoter un chiffre de l'afficheur.

Le chiffre clignotant est celui qui peut être réglé.

Affichage de temps



Affichage de mesures/temps (Measure/Beat)



3. Tournez la molette pour régler la valeur du chiffre clignotant.

Quand la valeur est changée, l'enregistreur accède directement au nouveau point. En pressant le bouton [►/■], vous pouvez lancer la lecture depuis ce point.

TRUC

L'indication numérique de l'affichage de mesures/temps dépend du format de mesure et du tempo du Pattern/morceau (Song) sélectionné en mode RHYTHM (pour des détails, voir page 59).

■ Réglage d'un marqueur dans un morceau

En plaçant un marqueur n'importe où dans un Projet, vous pouvez aisément retourner ultérieurement à ce point. Jusqu'à 100 marqueurs peuvent être établis par Projet.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO, accédez au point où vous voulez placer un marqueur.

TRUC

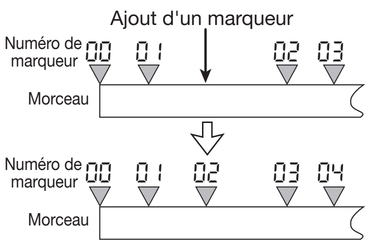
Un marqueur peut être placé en lecture ou à l'arrêt.

2. Pressez le bouton [MARK].

Un marqueur est placé à l'emplacement actuel et le numéro de ce marqueur s'affiche un instant.



Les marqueurs nouvellement ajoutés sont automatiquement numérotés dans une plage allant de 0 à 99 (le marqueur numéro 00 est toujours affecté au début du Projet). Si vous ajoutez un marqueur entre deux marqueurs existants, tous les marqueurs ultérieurs sont renumérotés, comme montré ci-dessous.



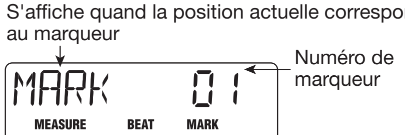
■ Accès à un marqueur

Vous pouvez sauter à toute position identifiée par un marqueur (fonction de localisation).

1. Affichez l'écran de base du mode AUDIO.

2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour que le compteur passe en affichage de marqueur.

Dans cet écran, vous pouvez spécifier un marqueur à rejoindre. Quand le numéro du marqueur affiché et la position actuelle correspondent, l'indication "MARK" s'affiche à gauche du numéro de marqueur.



3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du marqueur auquel vous voulez accéder.

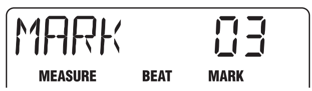
Quand vous sélectionnez un numéro de marqueur, l'enregistreur accède à sa position.

■ Suppression d'un marqueur

Vous pouvez supprimer des marqueurs devenus inutiles.

1. Affichez l'écran de base du mode AUDIO et faites passer le compteur en affichage de marqueur.

2. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du marqueur à supprimer.



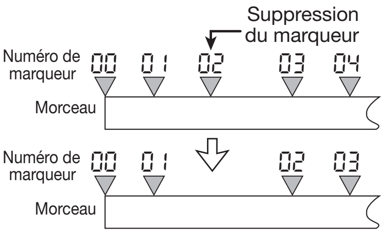
NOTE

Si la position actuelle ne correspond pas à la position du marqueur, le marqueur ne peut pas être supprimé. Quand l'indication "MARK" s'affiche à gauche du numéro de marqueur, le numéro de marqueur affiché et la position actuelle correspondent.

3. Pressez le bouton [MARK].

Le marqueur sélectionné est supprimé et tous les marqueurs ultérieurs sont renumérotés comme représenté ci-dessous.





NOTE

- Une fois qu'un marqueur a été supprimé, il ne peut pas être récupéré.
- Le marqueur du début de morceau (marqueur numéro 00) ne peut pas être supprimé.

Lecture répétitive du même passage (fonction A-B Repeat)

A-B Repeat est une fonction qui fait reproduire répétitivement un passage spécifique d'un Projet. C'est utile pour écouter répétitivement la même partie ou accomplir un enregistrement en boucle.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO et avec l'enregistreur arrêté, pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire audio apparaît. Ce menu donne accès aux fonctions d'édition de piste et à la fonction A-B Repeat.

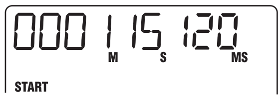


2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour faire s'afficher "A-B REPT" et pressez le bouton [ENTER].

L'indication "REPEAT OF" s'affiche. Dans cette condition, la fonction A-B repeat n'est pas active.

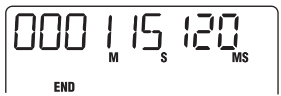
3. Tournez la molette pour changer l'indication en ON et pressez le bouton [ENTER].

"START" s'affiche à côté du compteur pour indiquer que le point de début (point A) peut être réglé. En changeant l'affichage du compteur, vous pouvez régler le point de début en mesures/temps ou à l'aide d'un marqueur.



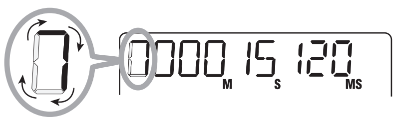
4. Avec les touches curseur gauche/droite et la molette, spécifiez le point de début et pressez le bouton [ENTER].

"END" s'affiche à côté du compteur pour indiquer que le point de fin (point B) peut être réglé.



5. Spécifiez le point de fin (point B) comme à l'étape 3 et pressez le bouton [ENTER].

La fonction A-B Repeat devient active. Quand la fonction est active, un affichage tournant comme ci-dessous apparaît du côté gauche du compteur.

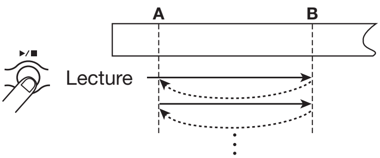


TRUC

- Quand vous réglez le point B avant le point A, c'est la section allant de B à A qui est répétée.
- Pour refaire le réglage des points A/B, reprenez les étapes 1-5.

6. Pour lancer la lecture répétitive, pressez le bouton [▶/■].

La lecture répétitive commence. Quand le point de fin (point B) est atteint, l'enregistreur saute au point de début (point A) et la lecture continue.



7. Pour stopper la lecture répétitive, pressez une fois encore le bouton [▶/■].

Après que l'enregistreur ait été arrêté, vous pouvez à nouveau faire jouer le passage spécifique tant que la fonction A-B Repeat n'est pas annulée.

8. Pour annuler la fonction A-B Repeat, refaites les étapes 1 et 2 et réglez A-B Repeat sur OFF.

TRUC

Il est aussi possible de combiner la lecture répétitive avec des fonctions spéciales telles que l'insertion d'enregistrement automatique ou auto punch-in/out. Par exemple, si vous réglez les points A et B légèrement à l'extérieur de la plage voulue pour l'enregistrement, celui-ci reviendra automatiquement au point A après la fin de l'auto punch-in/out et le contenu enregistré sera reproduit, vous permettant de vérifier le succès de la procédure.

Ne ré-enregistrer qu'une partie spécifique (fonction Punch-in/out)

La fonction Punch-in/out vous permet de ne ré-enregistrer qu'une partie spécifique d'une piste préalablement enregistrée. La commutation en mode d'enregistrement d'une piste actuellement reproduite est appelée "punch-in", et l'action inverse de retour à la reproduction est appelée "punch-out".

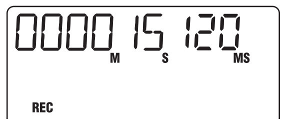
Le PS-04 offre deux méthodes pour faire cela. Vous pouvez utiliser les boutons de façade pour un punch-in/out manuel, ou vous pouvez automatiser le punch-in/out en des points préalablement spécifiés ("auto punch-in/out").

■ Emploi du punch-in/out manuel

Cette section décrit comment effectuer un punch-in/out manuel pour ré-enregistrer à l'aide des boutons de façade une partie d'une piste préalablement enregistrée.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO, pressez répétitivement le bouton de statut de la piste sur laquelle vous désirez effectuer le punch-in/out jusqu'à ce que "REC" s'affiche.

Si nécessaire, réglez à nouveau la sensibilité d'entrée et le niveau d'enregistrement pour l'instrument.



2. Tout en jouant de l'instrument à enregistrer, bougez le fader de la piste sélectionnée pour régler le niveau d'écoute.

3. Revenez en un point situé plusieurs mesures avant le point de punch-in voulu et pressez le bouton [▶/■] pour lancer la lecture par l'enregistreur.

4. Quand vous arrivez au point de punch-in, pressez le bouton [REC].

Le bouton s'allume et l'enregistrement de la piste commence depuis ce point (punch-in).

5. Quand vous êtes arrivé au point de punch-out voulu, pressez à nouveau le bouton [REC].

Le bouton [REC] s'éteint et le PS-04 passe de l'enregistrement à la reproduction (punch-out).

6. Pressez le bouton [►/■] pour stopper la reproduction par l'enregistreur.

Après enregistrement, l'indication "WAIT" s'affiche brièvement.

TRUC

La durée de la période d'attente "WAIT" dépend des conditions d'enregistrement.

7. Pour vérifier le contenu nouvellement enregistré, revenez au point de l'étape 4 et pressez le bouton [►/■].

8. Si vous êtes satisfait du résultat, pressez le bouton de statut de cette piste pour effacer l'indication "REC".

■ Emploi de l'auto punch-in/out

C'est une fonction qui vous permet de spécifier à l'avance la zone à ré-enregistrer, pour une fonction punch-in/out automatique.

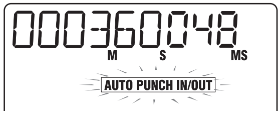
1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO, pressez répétitivement le bouton de statut de la piste sur laquelle vous désirez effectuer le punch-in/out jusqu'à ce que "REC" s'affiche.

Si nécessaire, réglez à nouveau la sensibilité d'entrée et le niveau d'enregistrement pour l'instrument.

2. Tout en jouant de l'instrument à enregistrer, bougez le fader de la piste sélectionnée pour régler le niveau d'écoute.

3. Accédez au point où vous voulez accomplir le punch-in et pressez le bouton [AUTO PUNCH IN/OUT].

L'indication "AUTO PUNCH IN/OUT" clignote au milieu de l'afficheur et la position actuelle est choisie comme point de punch-in.



4. Accédez au point où vous voulez accomplir le punch-out et pressez une fois encore le bouton [AUTO PUNCH-IN/OUT].

L'indication "AUTO PUNCH IN/OUT" cesse de clignoter et s'affiche fixement. La position actuelle est choisie comme point de punch-out.

TRUC

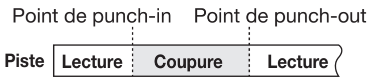
Le réglage auto punch-in/out peut être fait durant la lecture ou à l'arrêt.

5. Utilisez la fonction de localisation pour accéder à un point situé quelques mesures avant le point de punch-in.

6. Pour vous entraîner à la procédure auto punch-in/out, ne pressez que le bouton [►/■]. Pour réellement effectuer l'auto punch-in/out, tenez enfoncé le bouton [REC] et pressez le bouton [►/■].

● Si seul le bouton [►/■] a été pressé (entraînement)

Quand le point de punch-in est atteint, la piste sélectionnée pour le punch-in/out est coupée. Au point de punch-out, elle est à nouveau reproduite (c'est le signal entrant qui est entendu durant cette période).



● **Si les boutons [REC] + [▶/■] ont été pressés (fonction réelle)**

Quand le point de punch-in est atteint, l'enregistrement commence automatiquement (punch-in). Au point de punch-out, l'enregistrement cesse automatiquement et la reproduction reprend (punch-out).



TRUC

Pour la section qui est coupée/enregistrée, l'indication "REC" cesse de clignoter et s'affiche de façon fixe.

7. Quand le punch-in/out est terminé, pressez le bouton [▶/■] pour qu'il s'éteigne.

L'indication "WAIT" s'affiche brièvement.

8. Pour vérifier le contenu nouvellement enregistré, pressez le bouton [AUTO PUNCH IN/OUT] pour annuler la fonction auto punch-in/out, puis accédez au point de l'étape 4 et pressez le bouton [▶/■].

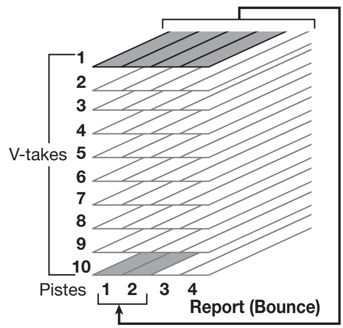
Quand vous annulez la fonction auto punch-in/out pour que l'indication s'efface, les réglages de point de punch-in et de punch-out sont perdus. Pour refaire l'enregistrement, répétez les étapes 3 - 7.

9. Si vous êtes satisfait du résultat, pressez le bouton de statut de cette piste pour effacer l'indication "REC".

Reporter plusieurs pistes sur une autre (fonction Bounce)

Le report ou "bounce" est une fonction qui mixe le contenu des pistes audio 1-4 et de la piste batterie/basse et enregistre le résultat sur une ou deux pistes (cela s'appelle parfois "enregistrement ping-pong").

Même si toutes les pistes de 1 à 4 ont été enregistrées, vous pouvez transférer le résultat sur une ou deux V-takes vides. En changeant ensuite les V-takes, vous pouvez écouter le résultat de votre report et effectuer d'autres enregistrements. cette technique vous permet également d'effectuer le mixage final rien qu'avec le PS-04, sans utiliser d'enregistreur master externe.



TRUC

- Vous pouvez aussi mixer des signaux entrants lors du report de piste.
- Si vous ne sélectionnez qu'une piste comme destination du report, c'est le signal mixé en mono qui sera enregistré.

■ Réglage des pistes de destination du report

Les pistes de destination d'enregistrement par report du PS-04 sont par défaut coupées. Pour faire reproduire la V-take d'une piste pendant que vous faites un report sur une autre V-take de cette même piste, utilisez la procédure suivante pour changer le réglage interne afin que les pistes enregistrées soient également reproduites.

1. Depuis l’écran de base du mode AUDIO et l’enregistreur étant arrêté, pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire du mode AUDIO apparaît.

2. Avec les touches curseur gauche/ droite, faites s’afficher “BOUNCE” et pressez le bouton [ENTER].

3. Avec les touches curseur gauche/ droite, faites s’afficher “TRACK” et pressez le bouton [ENTER].

L’affichage change comme suit.



Depuis cet écran, vous pouvez sélectionner un des deux réglages suivants pour la piste de destination du report.

- **MUTE (par défaut)**

  Les pistes de destination seront coupées.

- **PLAY**

  Les pistes de destination seront reproduites.

4. Tournez la molette pour changer le réglage en “PLAY”.

5. Pressez répétitivement le bouton [EXIT] pour retourner à l’écran de base du mode AUDIO.

■ Sélection de la V-take de destination du report

Par défaut, le résultat du report sera enregistré sur la V-take actuellement sélectionnée pour les pistes enregistrées. Pour faire reproduire une V-take d’une piste tout en faisant le report sur une autre V-take de cette piste, vous pouvez utilisez la procédure suivante afin de changer la V-take de destination de l’enregistrement.

1. Depuis l’écran de base du mode AUDIO et l’enregistreur étant arrêté, pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire du mode AUDIO apparaît.

2. Avec les touches curseur gauche/ droite, faites s’afficher “BOUNCE” et pressez le bouton [ENTER].

3. Avec les touches curseur gauche/ droite, faites s’afficher “TAKE” et pressez le bouton [ENTER].

L’affichage change comme suit.



Depuis cet écran, vous pouvez sélectionner un des deux réglages suivants pour la V-take destination du report.

- **CR (par défaut)**

  Le résultat du report sera enregistré sur la V-take actuellement sélectionnée pour la piste servant à l’enregistrement.

- **1 – 10**

  Le résultat du report sera enregistré sur la V-take dont le numéro est spécifié ici.

4. Tournez la molette pour sélectionner la V-take de destination du report.

5. Pressez répétitivement le bouton [EXIT] pour retourner à l’écran de base du mode AUDIO.

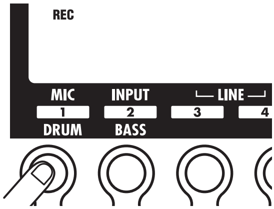
■ Enregistrement du report

Dans cet exemple, nous reporterons le contenu des pistes audio 1-4 sur les V-takes 10 des pistes 1/2.

1. Réglez le fonctionnement de la destination de report sur “PLAY” et sélectionnez “10” comme V-take de destination.

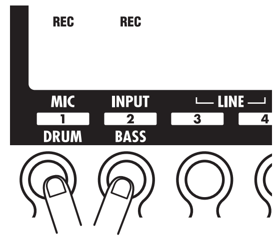
Pour des détails, voir la section précédente.

2. Pressez répétitivement le bouton de statut 1 jusqu'à ce que "REC" s'affiche pour la piste 1. Puis gardez le bouton enfoncé.



3. En gardant le bouton de statut 1 enfoncé, pressez répétitivement le bouton de statut 2 jusqu'à ce que "REC" s'affiche pour la piste 2.

Dans ces conditions, le même signal que celui envoyé en prise de sortie [OUTPUT] du PS-04 est enregistré sur les V-takes 10 des pistes 1 et 2.



TRUC

- Quand vous faites un report en stéréo, le canal gauche de la source est enregistré sur la piste impaire et le canal droit sur la piste paire.
- Si désiré, vous pouvez aussi ajouter au mixage de report le signal de la piste de batterie/basse et le signal entrant.

4. Pressez le bouton [BOUNCE].

La fonction de report est activée et "BOUNCE" apparaît au centre du côté droit de l'afficheur.

5. Faites les jouer les pistes 1-4 et réglez la balance de niveau entre les pistes.

Les réglages de balance de niveau, panoramique et intensité d'effet par départ/retour affectent la façon dont la piste est enregistrée lors du report. Durant l'enregistrement, observez l'indicateur de niveau pour vous assurer qu'il n'y a pas d'écrêtage du signal.

6. Pressez le bouton [⏮] pour ramener l'enregistreur au début puis tenez enfoncé le bouton [REC] et pressez le bouton [▶/■].

Les deux boutons s'allument et l'enregistrement du report commence.

7. Quand l'enregistrement du report est terminé, pressez le bouton [▶/■] pour l'éteindre.

L'enregistreur s'arrête.

8. Commutez les pistes correspondantes sur la V-take ayant servi de destination au report et faites les reproduire pour vérifier l'enregistrement.

Baissez les faders des autres pistes pour couper leur son. Si les éléments reportés sont en stéréo, réglez le paramètre PAN de la piste 1 sur L100 et celui de la piste 2 sur R100, pour une écoute avec une image stéréo correcte (pour des informations sur la façon de faire ce réglage, voir page 56).

Pour refaire l'enregistrement du report, répétez les étapes 5 – 8.

NOTE

Quand vous changez la V-take sélectionnée, les paramètres établis pour cette piste restent actifs. Pour écouter correctement l'enregistrement du report de piste, ramenez les réglages de correcteur et d'effet pour la piste à leur valeur par défaut.

9. Pour annuler la fonction de report, pressez une fois encore le bouton [BOUNCE].

L'indication "BOUNCE" disparaît de l'écran. Quand vous en avez terminé avec la procédure de report, ramenez les réglages de fonctionnement et la sélection de V-take pour la piste de destination du report à leur valeur d'origine.

Changement de fonctionnement du pré-compte

Par défaut dans un Projet, un pré-compte de 4 temps est entendu avant que l'enregistrement ne commence. Vous pouvez changer la durée et le volume du pré-compte, si désiré.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO et l'enregistreur étant arrêté, pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire du mode AUDIO apparaît.

2. Avec les touches curseur gauche/ droite, faites s'afficher "PRECOUNT".

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



4. Pour changer le nombre de temps pré-comptés, tournez la molette et sélectionnez un des réglages suivants.

- **OFF**

  Aucun pré-compte n'est entendu.

- **1-8**

  1 – 8 temps de pré-compte sont entendus.

- **SP**

  Le pré-compte spécial suivant est entendu.



5. Pour changer le volume du pré-compte, utilisez les touches curseur gauche/droite.

L'indication suivante s'affiche.



6. Tournez la molette pour régler le volume du pré-compte.

La plage de réglage est 0 – 15.

7. Quand le réglage est terminé, pressez deux fois le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de base du mode AUDIO.

Lorsque vous enregistrerez par la suite, le pré-compte se fera comme voulu par ces réglages.

Contrôle du réglage de qualité sonore d'un Projet

Pour vérifier le réglage de qualité sonore (Grade) du Projet actuellement actif, procédez comme suit. Cette procédure ne vous permet que de vérifier le réglage, pas de le changer.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO et l'enregistreur étant arrêté, pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire du mode AUDIO apparaît.

2. Avec les touches curseur gauche/ droite, faites s'afficher "GRADE".



3. Pressez la touche [ENTER].

Le réglage de qualité d'enregistrement pour le Projet actuellement actif s'affiche comme suit.

- **HI-FI**

  Qualité d'enregistrement réglée en mode Hi-Fi

- **LONG**

  Qualité d'enregistrement réglée en mode Long

4. Quand la vérification est terminée, pressez deux fois le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de base du mode AUDIO.

Référence [Edition de piste]

Cette section explique comment éditer les données audio contenues par les pistes 1-4. Il y a deux types majeurs d'édition: le choix d'une plage pour l'édition et l'édition de la totalité d'une V-take.

Edition d'une plage de données

La procédure pour spécifier la plage de données d'une V-take puis accomplir une action telle que la copie ou le déplacement est expliquée ci-dessous

■ Etapes de base pour l'édition d'une plage

Lorsque vous éditez une plage spécifique de données, certaines étapes sont similaires pour chaque action. Ce sont les suivantes.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO et l'enregistreur étant arrêté, pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire du mode AUDIO apparaît.



2. Vérifiez que "TRK EDIT" s'affiche et pressez le bouton [ENTER].

Le menu d'édition de piste apparaît. Ce menu vous donne accès à différentes commandes d'édition pour une plage spécifique.



3. Utilisez les touches curseur gauche/ droite pour sélectionner les commandes suivantes.

- **Copy**

  Copie la plage de données audio spécifiée.
- **Move**

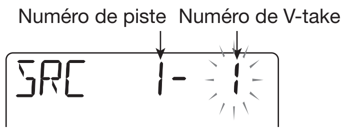
  Déplace la plage de données audio spécifiée.
- **Erase**

  Efface la plage de données audio spécifiée.
- **Trim**

  Ne conserve qu'une plage de données audio et efface le reste.

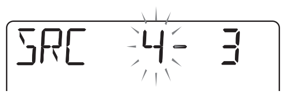
4. Pressez le bouton [ENTER].

La commande d'édition est sélectionnée et vous pouvez spécifier la piste/V-take à éditer.



5. Utilisez les touches curseur gauche/ droite pour sélectionner le couple piste/V-take à éditer.

Vous pouvez aussi sélectionner la piste avec les boutons de statut 1-4. Dans cet écran, les V-takes qui ne sont pas actuellement sélectionnées pour les pistes 1-4 peuvent être sélectionnées pour l'édition.



Quand la piste 4 est sélectionnée, tourner plus loin la molette sur la droite vous donne l'affichage suivant.



"1_2" signifie que les pistes 1 et 2 sont sélectionnées comme une paire pour édition simultanée. De même, "3_4" signifie que les pistes 3 et 4 sont sélectionnées comme une paire. Dans ce cas, la V-take sélectionnée pour chaque piste sera obligatoirement celle éditée.

6. Pressez le bouton [ENTER].

Les étapes suivantes différeront selon la commande sélectionnée à l'étape 3. Voir les sections propres à chaque commande.

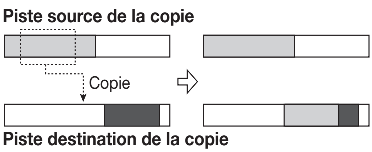
7. Pressez répétitivement le bouton [EXIT] pour retourner à l’écran de base du mode AUDIO.

NOTE

Après avoir accompli la fonction d’édition et réécrit les données audio d’une piste, les données originelles ne peuvent plus être restaurées. Utilisez ces fonctions avec soin, pour éviter d’effacer des données par inadvertance.

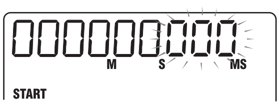
■ Copie d’une plage spécifique de données

Vous pouvez copier les données audio d’une plage spécifique à destination d’une position spécifique sur une piste/V-take spécifique. Cette action remplacera les données présentes à l’emplacement de destination. Les données source de la copie seront inchangées.



1. Référez-vous à "Etapes de base pour l’édition d’une plage" pour sélectionner la piste/V-take source de la copie et pressez le bouton [ENTER].

L’indication “START” apparaît et vous pouvez spécifier le point de début de la copie.

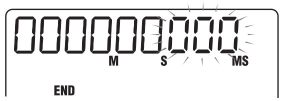


2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour déplacer la partie clignotante du compteur et tournez la molette pour changer chaque valeur.

Vous pouvez aussi spécifier le point en termes de mesures/temps ou par un marqueur. Pour cela, pressez répétitivement la touche curseur gauche ou droite pour changer le format du compteur. Quand il n’y a pas de donnée audio, le symbole "*" s’affiche.

3. Pressez le bouton [ENTER].

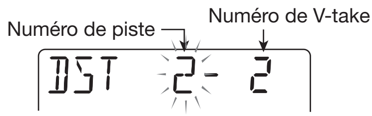
L’indication “END” apparaît et vous pouvez spécifier le point de fin de copie.



4. Spécifiez le point de fin de copie à l’aide de la même procédure qu’à l’étape 2.

5. Pressez le bouton [ENTER].

L’affichage se change en “DST x-y” (où x est le numéro de piste et y le numéro de V-take). Cela vous permet de spécifier la piste/V-take de destination de la copie.

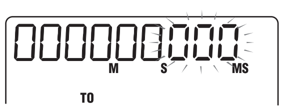


NOTE

- Si vous avez sélectionné une seule piste comme source de la copie, une seule piste pourra être sélectionnée comme destination de la copie.
- Si vous avez sélectionné deux pistes adjacentes (1_2 ou 3_4) comme source de la copie, seules deux pistes adjacentes peuvent être sélectionnées comme destination de la copie. Dans ce cas, la V-take actuellement sélectionnée pour chaque piste devient automatiquement la destination de l’édition.

6. Spécifiez la piste/V-take destination de la copie comme vous l’avez fait pour la source, et pressez le bouton [ENTER].

L’indication “TO” apparaît et vous pouvez spécifier le point de début de la destination de la copie.



7. Spécifiez le point de début de la copie à l'aide de la même procédure qu'à l'étape 2 et pressez le bouton [ENTER].

L'indication "ENT/EXIT" s'affiche.

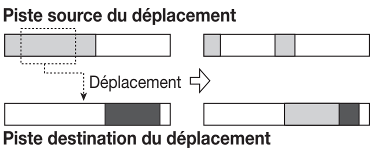
8. Pour effectuer la copie, pressez une fois encore le bouton [ENTER].

Quand la copie est terminée, le menu d'édition de piste ré-apparaît.

En pressant le bouton [EXIT] à la place du bouton [ENTER], vous pouvez interrompre la procédure et retourner à l'écran précédent.

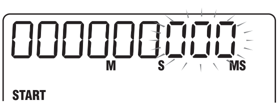
■ Déplacement d'une plage spécifique de données

Vous pouvez déplacer les données audio d'une plage spécifique à destination d'une position spécifique d'une piste spécifique. Cette action remplacera les données présentes à l'emplacement de destination. Les données source du déplacement seront effacées.



1. Référez-vous à "Etapes de base pour l'édition d'une plage" pour sélectionner la piste/V-take source du déplacement et pressez le bouton [ENTER].

L'indication "START" apparaît et vous pouvez spécifier le début de la plage à déplacer.

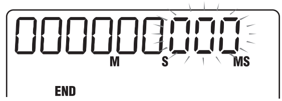


2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour déplacer la partie clignotante du compteur et tournez la molette pour changer chaque valeur.

Vous pouvez aussi spécifier le point en termes de mesures/temps ou par un marqueur. Quand il n'y a pas de donnée audio, le symbole "*" s'affiche.

3. Pressez le bouton [ENTER].

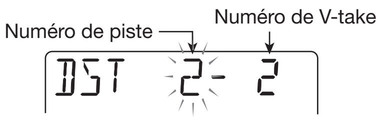
L'indication "END" apparaît et vous pouvez spécifier la fin de la plage à déplacer.



4. Spécifiez le point de fin de plage à l'aide de la même procédure qu'à l'étape 2.

5. Pressez le bouton [ENTER].

L'affichage se change en "DST x-y" (où x est le numéro de piste et y le numéro de V-take). Cela vous permet de spécifier la piste/V-take de destination du déplacement.

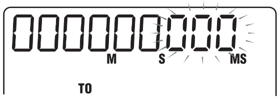


NOTE

- Si vous avez sélectionné une seule piste comme source du déplacement, une seule piste pourra être sélectionnée comme destination du déplacement.
- Si vous avez sélectionné deux pistes adjacentes (1_2 ou 3_4) comme source du déplacement, seules deux pistes adjacentes peuvent être sélectionnées comme destination du déplacement. Dans ce cas, la V-take actuellement sélectionnée pour chaque piste devient automatiquement la destination de l'édition.

6. Spécifiez la piste/V-take destination du déplacement comme vous l'avez fait pour la source, et pressez le bouton [ENTER].

L'indication "TO" apparaît et vous pouvez spécifier le point de début de la destination du déplacement.



7. Spécifiez le point de début du déplacement à l’aide de la même procédure qu’à l’étape 2 et pressez le bouton [ENTER].

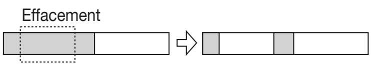
L’indication “ENT/EXIT” s’affiche.

8. Pour effectuer le déplacement, pressez une fois encore le bouton [ENTER].

Quand le déplacement est terminé, le menu d’édition de piste ré-apparaît.
En pressant le bouton [EXIT] à la place du bouton [ENTER], vous pouvez interrompre la procédure et retourner à l’écran précédent.

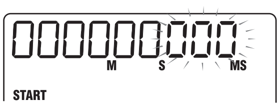
■ Effacement d’une plage spécifique de données

Vous pouvez effacer les données d’une plage spécifique et ramener cette plage à un statut vierge (non enregistré).



1. Référez-vous à "Etapes de base pour l’édition d’une plage" pour sélectionner la piste/V-take où vous voulez effacer des données et pressez le bouton [ENTER].

L’indication “START” apparaît et vous pouvez spécifier le point de début de l’effacement.

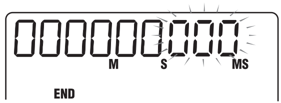


2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour déplacer la partie clignotante du compteur et tournez la molette pour changer chaque valeur.

Vous pouvez aussi spécifier le point en termes de mesures/temps ou par un marqueur. Quand il n’y a pas de donnée audio, le symbole "*" s’affiche.

3. Pressez le bouton [ENTER].

L’indication “END” apparaît et vous pouvez spécifier le point de fin de l’effacement.



4. Spécifiez le point de fin de l’effacement à l’aide de la même procédure qu’à l’étape 2.

5. Pressez le bouton [ENTER].

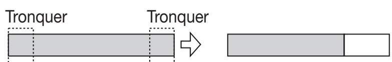
L’indication “ENT/EXIT” s’affiche.

6. Pour effectuer l’effacement pressez une fois encore le bouton [ENTER].

Quand l’effacement est terminé, le menu d’édition de piste ré-apparaît.
En pressant le bouton [EXIT] à la place du bouton [ENTER], vous pouvez interrompre la procédure et retourner à l’écran précédent.

■ Tronquer une plage spécifique de données

Vous pouvez effacer les données audio d’une plage spécifique afin d’ajuster le point de début/fin des données (les tronquer). C’est utile pour par exemple supprimer des portions indésirables au début et à la fin d’un mixage final créé par report sur deux pistes.



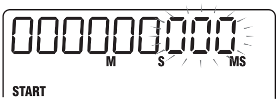
NOTE

Quand des données antérieures à la section spécifiée sont effacées (tronquées), les données audio restantes avancent en conséquence. La

synchronisation peut donc en être affectée par rapport aux autres pistes/V-takes.

1. Référez-vous à "Etapes de base pour l'édition d'une plage" pour sélectionner la piste/V-take où vous voulez effacer des données et pressez le bouton [ENTER].

L'indication "START" apparaît et vous pouvez spécifier le point de départ de la plage à préserver après avoir tronqué les données.

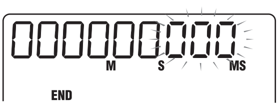


2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour déplacer la partie clignotante du compteur et tournez la molette pour changer chaque valeur.

Vous pouvez aussi spécifier le point en termes de mesures/temps ou par un marqueur. Quand il n'y a pas de donnée audio, le symbole "*" s'affiche. Toutes les données avant le point spécifié ici seront effacées.

3. Pressez le bouton [ENTER].

L'indication "END" apparaît et vous pouvez spécifier le point de fin pour la plage à préserver après avoir tronqué les données.



4. Spécifiez le point de fin des données tronquées avec la même procédure qu'à l'étape 2.

Toutes les données situées après le point spécifié ici seront effacées.

5. Pressez le bouton [ENTER].

L'indication "ENT/EXIT" s'affiche.

6. Pour effectuer l'effacement pressez une fois encore le bouton [ENTER].

Quand l'effacement est terminé, le menu d'édition de piste ré-apparaît.

En pressant le bouton [EXIT] à la place du bouton [ENTER], vous pouvez interrompre la procédure et retourner à l'écran précédent.

Edition à l'aide des V-takes

Les données audio enregistrées peuvent aussi être éditées sur la base des V-takes. Vous pouvez par exemple échanger les données de deux V-takes ou supprimer une V-take qui n'est plus nécessaire.

■ Etapes de base pour l'édition par V-take

Lorsque vous éditez des données audio par édition de V-take, certaines étapes sont similaires pour chaque action. Ce sont les suivantes.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO, pressez le bouton [TRACK PARAMETER].

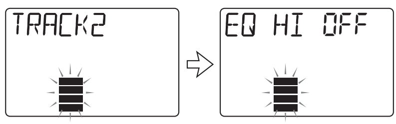
Les paramètres des pistes 1-4 s'affichent.

TRUC

Les paramètres des pistes 1-4 peuvent également être réglés en mode EFFECTS.

2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour sélectionner la piste qui comprend la V-take à éditer.

Le nom de la piste sélectionnée s'affiche brièvement puis laisse la place aux paramètres de piste et aux valeurs de réglage.



3. Utilisez les touches curseur haut/bas pour faire s'afficher "TR x-y" (où x est le numéro de piste et y le numéro de V-take).



4. **Tournez la molette pour sélectionner la V-take à éditer.**

Vous pouvez aussi utiliser les touches curseur gauche/droite pour changer de piste pendant que vous sélectionnez une V-take.

TRUC

- Il est aussi possible de sélectionner une V-take autre que celle actuellement sélectionnée pour la piste.
- Quand vous sélectionnez une V-take vierge, l’indication “E” (pour “Empty” ou vide) s’affiche à droite du numéro de V-take.

5. **Pressez le bouton [INSERT/DELETE (COPY)].**

Depuis cet écran, vous pouvez sélectionner les commandes d’édition par unité de V-take en pressant répétitivement les boutons [INSERT/ DELETE(COPY)]. Les commandes suivantes sont disponibles. Vous pouvez aussi utiliser les touches curseur gauche/droite pour sélectionner une commande.

- **DELETE**

Supprime les données audio de la V-take spécifiée.

- **COPY**

Copie les données audio de la V-take spécifiée dans une autre V-take.



- **EXCHANGE**

Echange les données audio de la V-take spécifiée avec celles d’une autre V-take.

6. **Pressez le bouton [ENTER].**

Les étapes suivantes différeront selon la commande sélectionnée. Voir les sections correspondant aux commandes respectives.

7. **Pressez répétitivement le bouton [EXIT] pour retourner à l’écran de base du mode AUDIO.**

■ Suppression d’une V-take

Vous pouvez supprimer les données audio d’une V-take spécifique. La V-take est ramenée à son statut vierge (non enregistrée).



1. **Référez-vous à "Etapes de base pour l’édition par V-take" pour choisir la piste/V-take que vous voulez effacer et faites s’afficher “DELETE”.**



2. **Pressez le bouton [ENTER].**

L’indication “ENT/EXIT” s’affiche.

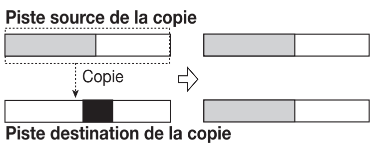
3. **Pour effectuer la suppression, pressez une fois encore le bouton [ENTER].**

La V-take est ramenée à son statut vierge et le menu des paramètres de piste revient.

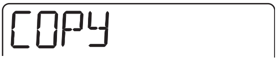
En pressant le bouton [EXIT] à la place du bouton [ENTER], vous pouvez interrompre la procédure et retourner à l’écran précédent.

■ Copie d’une V-take

Vous pouvez copier les données audio de la V-take spécifiée dans une autre V-take. Cette action remplacera toute donnée présente dans la V-take de destination. Les données de la V-take source de la copie restent inchangées.

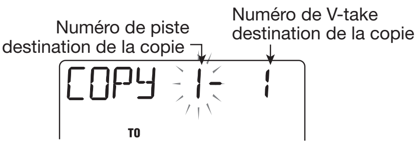


1. Référez-vous à "Etapes de base pour l'édition par V-take" pour choisir la piste/V-take que vous voulez effacer et faites s'afficher "COPY".



2. Pressez le bouton [ENTER].

L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner la piste/V-take destination de la copie.



3. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour déplacer la partie clignotante et tournez la molette pour sélectionner la piste et la V-take devant servir de destination à la copie.

4. Pressez le bouton [ENTER].

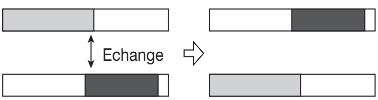
L'indication "ENT/EXIT" s'affiche.

5. Pour effectuer la copie, pressez une fois encore le bouton [ENTER].

Le processus de copie est effectué et le menu des paramètres de piste revient.
En pressant le bouton [EXIT] à la place du bouton [ENTER], vous pouvez interrompre la procédure et retourner à l'écran précédent.

■ Echange de V-takes

Vous pouvez échanger les données audio de deux V-takes que vous aurez spécifiées.

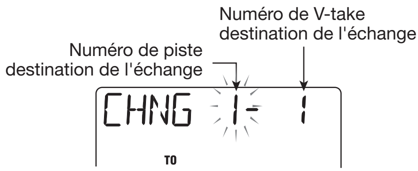


1. Référez-vous à "Etapes de base pour l'édition par V-take" pour choisir la piste/V-take source que vous voulez échanger et faites s'afficher "EXCHANGE".



2. Pressez le bouton [ENTER].

L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner la piste/V-take destination de l'échange.



3. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour déplacer la partie clignotante et tournez la molette pour sélectionner la piste et la V-take devant servir de destination à l'échange.

4. Pressez le bouton [ENTER].

L'indication "ENT/EXIT" s'affiche.

5. Pour effectuer l'échange, pressez une fois encore le bouton [ENTER].

L'échange est effectué et le menu des paramètres de piste revient.
En pressant le bouton [EXIT] à la place du bouton [ENTER], vous pouvez interrompre la procédure et retourner à l'écran précédent.

Cette section explique les fonctions et l'utilisation de la table de mixage ou "mixer" intégrée au PS-04.

A propos du mixer du PS-04

Le mixer du PS-04 peut servir à créer un mixage stéréo final en réglant les paramètres (niveau, panoramique, correcteur tonal (EQ), intensité d'effet par départ/retour) pour les pistes enregistrées et en mixant celles-ci avec les signaux de la piste de batterie/basse.
Si nécessaire, les signaux entrants arrivant en prise [INPUT], [LINE IN] ou du micro intégré peuvent être ajoutés directement au mixage stéréo, le panoramique et l'intensité d'effet par départ/retour pouvant aussi être ajustés séparément pour ces signaux.

TRUC

- Les signaux entrants ne peuvent être ajoutés directement au mixage que si aucune piste en mode d'attente d'enregistrement n'est sélectionnée. S'il y a une piste en mode d'attente d'enregistrement, le signal entrant sera envoyé à cette piste et les réglages de panoramique et de boucle d'effet pour l'entrée seront inactifs.
- Le signal entrant et le signal immédiatement avant la prise [OUTPUT] peuvent être traités avec l'effet par insertion (→ p. 84).
- Le signal produit par le mixer peut être reporté sur toute piste si désiré (→ p. 42).

Affectation des signaux entrants aux pistes

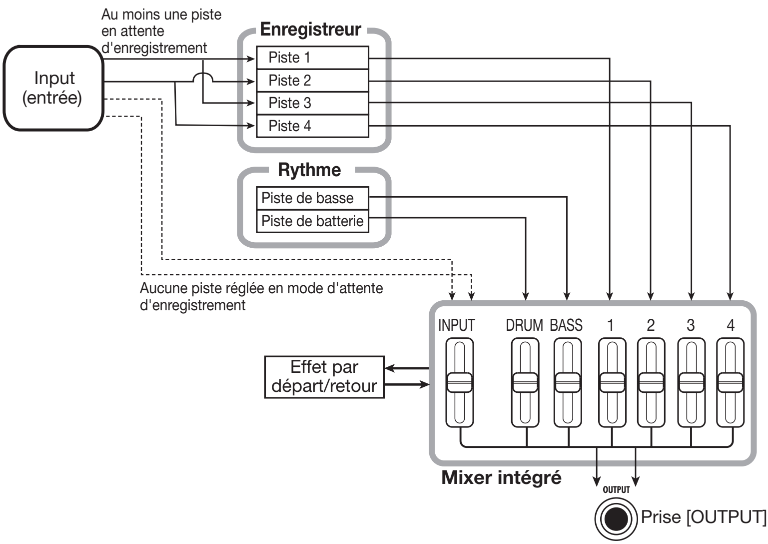
Cette section explique comment sélectionner jusqu'à 2 signaux entrants et les affecter aux pistes pour enregistrement.

■ Sélection de la source d'entrée

Le PS-04 vous permet de sélectionner jusqu'à 2 signaux (sources d'entrée) depuis la prise [INPUT], le micro intégré et la prise [LINE IN] pour les envoyer aux pistes de l'enregistreur. Si désiré, vous pouvez aussi mixer les signaux des prises [INPUT] et [LINE IN] sur une seule piste, ou enregistrer le signal de la prise [INPUT] et du micro intégré sur des pistes indépendantes. Pour sélectionner la source d'entrée et régler son niveau d'enregistrement, procédez comme suit.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO ou du mode EFFECT, pressez le bouton [TRACK PARAMETER].

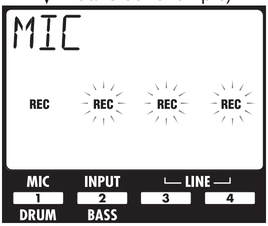
Le menu des paramètres de piste pour faire les réglages de l'entrée et des pistes 1-4 apparaît.



2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour faire s'afficher "INPUT SEL".

L'indication "INPUT SEL" s'affiche brièvement, suivie de l'affichage de source d'entrée.

Source d'entrée actuellement sélectionnée (micro intégré dans cet exemple)



TRUC

Les indications "REC" de l'afficheur correspondent au micro intégré, à la prise [INPUT] et à la prise [LINE IN]. Quand leur affichage est fixe, la source est sélectionnée (active). Autrement, elle clignote.

3. Utilisez les boutons de statut 1-4 pour sélectionner la source d'entrée.

Pour sélectionner une seule source d'entrée, pressez un des boutons de statut 1-4. Pour sélectionner deux sources d'entrée, pressez simultanément les boutons de statut des deux sources.

Les combinaisons de sources d'entrée possibles sont données dans le tableau ci-dessous.

TRUC

- Le signal de [LINE IN] peut être sélectionné en pressant seulement un des boutons de statut 3 ou 4.
- Quand vous combinez le signal de [LINE IN] avec une autre source d'entrée, les composantes gauche et droite (L et R) du signal reçu en prise [LINE IN] sont mixées pour produire un signal mono.

4. Quand la prise [INPUT] a été sélectionnée comme source d'entrée, jouez de l'instrument et réglez la sensibilité d'entrée avec la commande [INPUT LEVEL] pour que le son n'ait pas de distorsion quand vous jouez de l'instrument au niveau maximal.

Si l'indication "-PEAK-" s'affiche, de la distorsion se produit sur le signal.

5. Pour régler le niveau d'enregistrement, jouez de l'instrument et réglez le fader pour la source d'entrée sélectionnée.

Depuis l'affichage des paramètres de piste, vous pouvez utiliser les faders 1-4 pour régler le niveau d'enregistrement de chaque source. Vous pouvez vérifier le niveau actuel en utilisant la valeur qui s'affiche et l'indicateur de niveau.
Quand deux sources sont sélectionnées, les touches curseur haut/bas déterminent celle à régler.
Si de la distorsion se produit sur le signal, le segment supérieur de l'indicateur de niveau reste affiché un moment. Utilisez le fader pour réduire le niveau d'enregistrement pour cette source.



TRUC

Le niveau d'enregistrement du signal de la prise [LINE IN] peut être ajusté avec le fader 3 ou le fader 4 (le niveau d'enregistrement est toujours couplé pour les canaux gauche et droit (L et R)).

Bouton de statut	Affichage	Source d'entrée	
		Entrée 1	Entrée 2
1	MIC	Micro intégré	
2	INPUT	Prise [INPUT]	
3 ou 4	LINE	Prise [LINE IN] L	Prise [LINE IN] R
1+2	MIC+INPUT	Micro intégré	Prise [INPUT]
1 + 3 ou 1 + 4	MIC+LINE	Micro intégré	Prises [LINE IN] L + R
2 + 3 ou 2 + 4	LIN+INPUT	Prises [LINE IN] L + R	Prise [INPUT]

6. **Pressez le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de base du mode AUDIO ou du mode EFFECT.**

■ Sélection des pistes à enregistrer

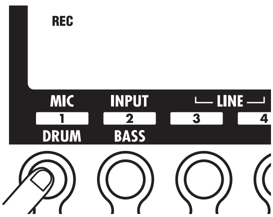
Ensuite, sélectionnez les pistes sur lesquelles le signal de la source d'entrée sera enregistré. Le traitement du signal sera différent selon qu'il s'agit d'une source d'entrée mono (un signal) ou stéréo (deux signaux) et que une ou deux pistes sont sélectionnées.

1. **Affichez l'écran de base du mode AUDIO.**

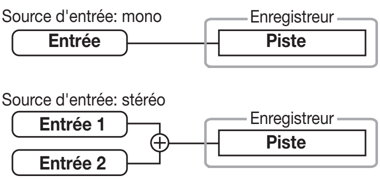
Dans l'écran de base du mode AUDIO, vous pouvez utiliser les boutons de statut 1-4 pour activer/désactiver le statut d'enregistrement des pistes 1-4.

2. **Pour ne faire passer qu'une piste en attente d'enregistrement, pressez son bouton de statut.**

L'indication "REC" s'affiche au-dessus de l'indicateur de niveau de la piste. Cela signifie que la piste est en attente d'enregistrement.

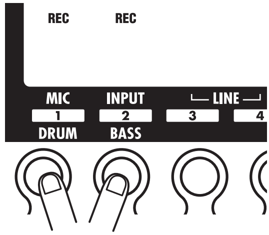


Si la source d'entrée sélectionnée est mono (un signal), ce signal sera envoyé tel quel à la piste. Si la source est stéréo (2 signaux), les signaux seront mixés puis envoyés à la piste.

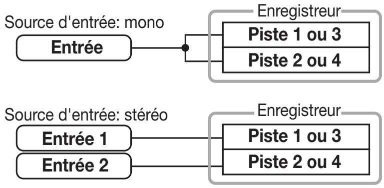


3. **Pour faire passer deux pistes en attente d'enregistrement, tenez enfoncé le bouton de statut d'une piste pendant que vous pressez le bouton de statut de l'autre piste.**

Seule les combinaisons des pistes 1 et 2 ou 3 et 4 peuvent être faites. Quand vous pressez les boutons de statut 1/2 ou 3/4, l'indication "REC" apparaît au-dessus de l'indicateur de niveau des pistes correspondantes. Cela signifie que les pistes sont en attente d'enregistrement.



Si la source d'entrée sélectionnée est mono (un signal), le même signal sera envoyé aux deux pistes. Si la source est stéréo (2 signaux), le signal de l'entrée 1 sera envoyé à la piste impaire et le signal de l'entrée 2 à la piste paire.



TRUC

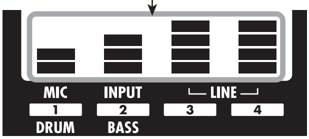
Pour désactiver le statut d'attente d'enregistrement, pressez une fois encore le bouton de statut actuellement sélectionné.

Mixage du son reproduit par les pistes

Le niveau du son des pistes audio 1-4 et de la piste de batterie et basse peut être réglé comme suit.

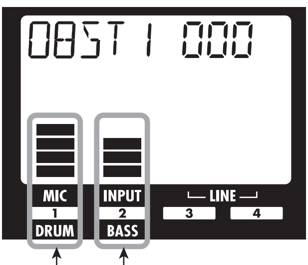
1. Pour régler le niveau des pistes audio 1-4, affichez l'écran de base du mode AUDIO et utilisez les faders 1-4 tout en faisant reproduire l'enregistreur.

Quand le PS-04 est en mode AUDIO, les faders 1-4 sont affectés aux pistes audio 1-4. Le niveau de chaque piste est donné par l'indicateur de niveau correspondant.



2. Pour régler le niveau du signal de la piste de batterie ou de basse, pressez le bouton [RHYTHM] pour afficher l'écran de base du mode RHYTHM, puis utilisez les faders 1 et 2.

En mode RHYTHM, le fader 1 est affecté à la piste de batterie et le fader 2 à la piste de basse. Le niveau des pistes de batterie et de basse est donné par les indicateurs de niveau 1 et 2.



Faire les réglages pour chaque signal de piste (paramètres de piste)

Le mixer de la PS-04 permet de régler différents paramètres de piste tels que panoramique, correcteur tonal (égaliseur ou EQ) et intensité d'effet par départ/retour. Les paramètres peuvent être réglés pour les pistes audio 1-4, la piste de batterie, la piste de basse et les signaux entrants. La procédure de réglage est décrite ci-dessous

1. Selon la piste ou l'entrée que vous désirez régler, affichez l'écran de base du mode AUDIO ou du mode RHYTHM et pressez le bouton [TRACK PARAMETER].

Quand vous pressez le bouton [TRACK PARAMETER] en mode AUDIO, vous pouvez régler les paramètres des pistes audio 1-4 ou des sources entrantes. Quand vous pressez le bouton [TRACK PARAMETER] en mode RHYTHM, vous pouvez régler les paramètres de la piste de batterie et de la piste de basse.

2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour sélectionner la piste ou l'entrée.

Le nom de la piste s'affiche quelques secondes puis apparaissent un paramètre et son réglage.



TRUC

Une fois la piste audio sélectionnée, vous pouvez utiliser les boutons de statut pour changer de piste.

3. Utilisez les touches curseur haut/bas pour sélectionner le paramètre de piste à régler.

Les paramètres disponibles pour chaque piste/entrée sont donnés dans le tableau de la page suivante.

Paramètre	Affichage	Plage de réglage	Description	Piste audio	Piste batterie/ basse	Entrée
HI EQ ON/OFF	EQ HI	ON / OFF	Commute on/off la correction des aigus.	O	O	
HI EQ GAIN	HI G	-12 – 12	Règle l'amplification/atténuation des aigus dans une plage de -12dB à +12dB. Ne s'affiche que si Hi EQ est sur ON.	O	O	
HI EQ FREQUENCY	HI F	500 – 8000 (Hz)	Sélectionne la fréquence des aigus à amplifier/ atténuer. Ce paramètre ne s'affiche que si Hi EQ est sur ON.	O	O	
LO EQ ON/ OFF	EQ LO	ON / OFF	Commute on/off la correction des graves.	O	O	
LO EQ GAIN	LO G	-12 – 12	Règle l'amplification/atténuation des graves dans une plage de -12dB à +12dB. Ne s'affiche que si Lo EQ est sur ON.	O	O	
LO EQ FREQUENCY	LO F	63 – 2000 (Hz)	Sélectionne la fréquence des graves à amplifier/ atténuer. Ce paramètre ne s'affiche que si Lo EQ est sur ON.	O	O	
SEND ON/OFF	SEND	ON / OFF	Détermine si le signal de cette piste est envoyé ou non à la boucle d'effet (départ/ retour).	O	O	O
SEND LEVEL	SEND_L	0 – 100	Règle le niveau du signal envoyé à la boucle d'effet. Ce paramètre ne s'affiche que si SEND est réglé sur ON.	O	O	O
PAN	PAN	L100 – 0 – R100	Règle le panoramique (position stéréo gauche/droite) du signal de piste. Quand le paramètre STEREO LINK est sur ON, ce paramètre règle la balance de niveau gauche/ droite.	O	O	O
FADER	FADER	0 – 127	Règle le niveau de volume actuel.	O	O	
STEREO LINK	S-LINK	ON / OF	Commute on et off la fonction de couplage stéréo (pour coupler les paramètres des pistes 1/2 et 3/4).	O		
V TAKE	TR X - Y	X=1 – 4 Y=1 – 10	Sélectionne la V-take pour cette piste (pour des détails, voir page 36). X est le numéro de piste et Y le numéro de V-take.	O		
REC LEVEL	RECLVL	0 – 127	Règle le niveau d'enregistrement.			O

4. Tournez la molette pour changer la valeur du paramètre sélectionné à l'étape 3.

5. Répétez les étapes 3 et 4 pour faire tous les réglages voulus.

Avec les touches curseur gauche/droite ou les boutons de statut, changez de piste pour régler les paramètres des autres pistes.

6. Pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine.

L'écran de base du mode AUDIO ou du mode RHYTHM revient.

Couplage des pistes (Stereo Link)

Deux pistes adjacentes peuvent être couplées pour que leurs paramètres (excepté le changement de V-take) soient pilotés conjointement. C'est le "couplage stéréo" ou "Stereo link". Cette fonction est pratique par exemple pour enregistrer des éléments stéréo.

NOTE

La fonction de couplage stéréo n'est disponible que pour les pistes 1/2 ou 3/4, pas pour d'autres combinaisons de pistes.

1. Depuis l'écran de base du mode AUDIO ou EFFECT, pressez le bouton [TRACK PARAMETER].

Le menu des paramètres de piste apparaît pour faire les réglages d'entrée et de piste 1-4.

2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour sélectionner une des deux pistes à coupler et pressez répétitivement la touche curseur [▼] jusqu'à ce que "S-LINK" s'affiche.

S-LINK OF

TRUC

Vous pouvez aussi utiliser les boutons statut pour sélectionner la piste.

3. Tournez la molette pour régler le couplage stéréo sur ON.

Si vous sélectionnez la piste 1 ou 2, les pistes 1 et 2 seront couplées en stéréo. Si vous sélectionnez la piste 3 ou 4, les pistes 3 et 4 seront couplées en stéréo.

S-LINK On

Les deux pistes couplées fonctionneront comme suit.

- Le paramètre PAN fonctionne comme un paramètre BALANCE qui règle la balance de volume entre les canaux gauche et droit (le réglage est ramené à 0 pour les deux pistes).
- Pour les paramètres autres que PAN et V-TAKE, le réglage de la piste impaire sera reproduit sur la piste paire.
- Quand vous changez le réglage d'un paramètre d'une piste, ce paramètre change pareillement sur l'autre piste. Pour faire s'afficher la V-take de numéro pair, pressez la touche curseur [▼] alors que la V-take de numéro impair est affichée.
- Quand vous bougez le fader de la piste impaire, le niveau change pour les deux pistes (le fader de la piste paire n'a pas d'effet).

4. Pour annuler la fonction de couplage stéréo, réglez le paramètre Stereo Link sur OFF.

Cette section explique les fonctions rythmiques du PS-04.

A propos de la section rythmique

La section rythmique du PS-04 utilise des sons de batterie et de basse intégrés pour produire un accompagnement rythmique qui peut être joué durant l'enregistrement et la reproduction des pistes audio. Par exemple, durant l'enregistrement, vous pouvez ne faire jouer qu'un simple motif servant de métronome. Ou vous pouvez ajouter un accompagnement de batterie et de basse au contenu enregistré sur les pistes audio et reporter le résultat sur une paire de V-takes. La reproduction rythmique est possible dans tous les modes excepté dans le mode SYSTEM. Toutefois, pour créer ou éditer des Patterns rythmiques et pour faire les réglages relatifs au rythme, vous devez passer en mode RHYTHM en pressant le bouton [RHYTHM] du PS-04.

Explications de certains termes importants

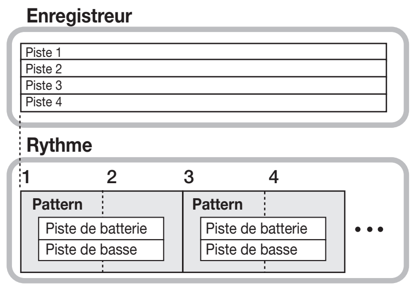
Quelques termes concernant le fonctionnement de la section rythmique sont expliqués ci-dessous.

■ Mode PATTERN/Mode SONG

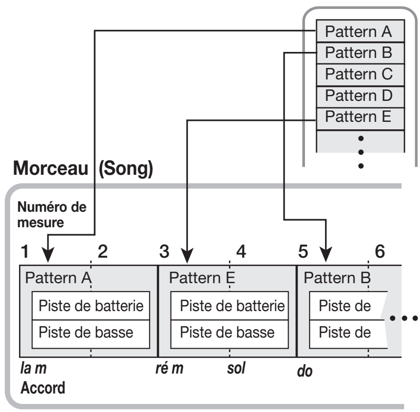
La section rythmique a deux modes de fonctionnement: le mode PATTERN pour reproduire répétitivement des motifs (Patterns) de batterie/basse et le mode SONG (morceau) pour arranger et faire jouer les Patterns rythmiques selon une séquence qui vous fournit l'accompagnement rythmique de tout un morceau. Le mode initial quand vous créez un nouveau Projet est le mode PATTERN, mais vous pouvez alterner entre mode PATTERN et mode SONG en pressant le bouton [RHYTHM].

■ Pattern/Song

Un programme contenant de quelques mesures jusqu'à un maximum de 99 mesures de sons de batterie/basse est appelé un Pattern. Le PS-04 a la capacité de mémoriser jusqu'à 511 Patterns par projet. 346 Patterns sont déjà pré-programmés, vous permettant d'obtenir un rythme rien qu'en sélectionnant un de ces Patterns.



Un arrangement de patterns dans l'ordre de lecture désiré utilisant des informations de tempo, format de mesure et phrase de basse (type d'accord/tonique) est appelé un morceau (Song). Le PS-04 peut avoir un morceau contenant jusqu'à 999 mesures par Projet.



NOTE
Les patterns et morceaux sont mémorisés comme partie d'un Projet. Vous pouvez aussi importer toutes les informations de Pattern ou de morceau d'un autre Projet.

■ Piste de batterie/piste de basse

La partie qui enregistre les Patterns de sons de batterie dans le PS-04 est appelée piste de batterie et celle qui enregistre les Patterns de sons de basse piste de basse. Quand vous créez des Patterns originaux, vous mémorisez les informations de jeu sur ces deux pistes.

■ Kit de batterie/programme de basse

Une collection de sons de batterie utilisés pour la piste de batterie est appelée un kit de batterie et une collection de sons de basse utilisés pour la piste de basse est appelée un programme de basse.
Les kits de batterie sont constitués d’une combinaison de 16 sons de batterie et de percussions, tels que grosse caisse, caisse claire, etc. Le PS-04 a 7 kits de batterie différents. Un programme de basse est une collection de sons de basse tels qu’une basse électrique ou une basse acoustique à différentes hauteurs (2 octaves, 16 paliers). Le PS-04 offre un choix de 5 programmes de basse. Les sons de kit de batterie et de programme de basse peuvent être utilisés dans les Patterns ou morceaux, mais également être joués directement à l’aide des boutons de statut 1-4 de la façade.

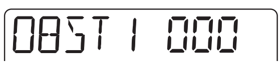
Fonctionnement en mode PATTERN

Cette section explique comment utiliser le mode PATTERN pour jouer, créer et modifier des Patterns.

■ Ecrans du mode PATTERN

Le mode PATTERN a plusieurs écrans. Quand vous pressez le bouton [RHYTHM] pour passer en mode RHYTHM et que vous faites passer la fonction rythmique du mode SONG au mode PATTERN, l’écran de sélection de Pattern apparaît toujours en premier. C’est l’écran de base du mode PATTERN.

● Ecran de base du mode PATTERN



Quand vous pressez la touche curseur haut ou bas depuis l’écran de base du mode PATTERN, les écrans suivants apparaissent.

● Ecran de localisation

Il affiche la position actuelle dans le Pattern en termes de mesure et temps. Quand le rythme est stoppé, vous pouvez utiliser les touches curseur gauche/droite ou la molette pour vous déplacer dans le Pattern par unités de mesure ou de temps.



● Ecran de pad rythmique

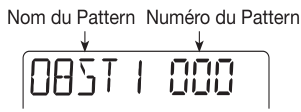
L’écran affiche des informations sur le contenu de la piste de batterie/piste de basse jouant actuellement. Dans cet écran, le statut on/off des segments d’indicateur de niveau individuel (blocs rectangulaires) donnent le statut d’activation du son de kit de batterie ou de programme de basse. dans cet écran, vous pouvez utiliser les boutons de statut 1-4 pour manuellement faire jouer les sons du kit de batterie ou du programme de basse (→ p. 62).



■ Sélection d’un Pattern à reproduire

Le PS-04 vous permet de choisir un des 511 patterns.

1. **L’enregistreur étant stoppé, pressez plusieurs fois le bouton [RHYTHM] pour faire s’afficher l’écran de base du mode PATTERN.**



2. **Tournez la molette pour sélectionner un Pattern rythmique à reproduire.**

Parmi les 511 Patterns possibles dans un nouveau Projet, 346 sont pré-programmés (pour les autres Patterns, leur nom indique “EMPTY” ou "vide").

3. **Bougez les faders 1/2 pour régler le volume de la piste de batterie/basse.**

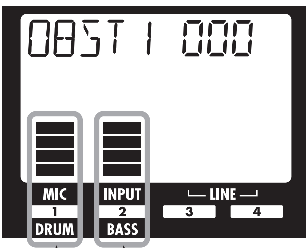
En mode RHYTHM, le fader 1 pilote le niveau de piste de batterie et le fader 2 celui de la piste de basse.

NOTE

Immédiatement après avoir créé un nouveau projet, le niveau du signal de batterie/basse est réglé à 0. Pour entendre le rythme jouer, vous devez monter le niveau du signal de la piste de batterie/basse.

4. Pressez le bouton [►/■].

Le bouton s'allume et l'enregistreur et le Pattern rythmique commencent à jouer (s'il y a des pistes audio enregistrées, leur contenu sera entendu). Les indicateurs de niveau de l'afficheur vous permet de vérifier le niveau du signal de la piste de batterie et de la piste de basse.



Niveau du signal de la piste de basse

Niveau du signal de la piste de batterie

5. Ajustez le volume de la piste de batterie/basse si nécessaire.

6. Pour vérifier la position actuelle, pressez la touche curseur [▲].

L'affichage passe à l'écran de localisation et la position actuelle dans le Pattern s'affiche en mesures et en temps.

Mesure   temps   "P" signifie mode PATTERN



TRUC

Si vous appelez l'écran de localisation alors que le Pattern est arrêté et sélectionnez une unité avec les touches curseur gauche/droite, vous pouvez utiliser la molette pour vous déplacer (changer la position) dans le Pattern.

7. Pour stopper le Pattern, pressez une fois encore le bouton [►/■].

Le bouton s'éteint et la reproduction s'arrête.

■ Changement du tempo

Vous pouvez régler le tempo de reproduction du pattern comme suit.

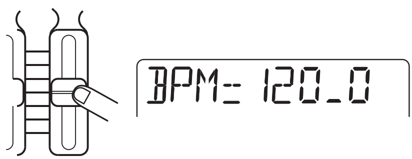
1. Pressez plusieurs fois le bouton [RHYTHM] pour faire passer le PS-04 en mode PATTERN.

Le tempo peut être réglé alors que le PS-04 tourne ou est arrêté. Le tempo actuellement réglé peut être vérifié alors que le bouton [RHYTHM] clignote.



2. Utilisez les faders 3 et 4 pour régler le tempo.

En mode RHYTHM, les faders 3 et 4 servent à piloter le tempo dans la plage allant de 40 à 250 bpm (battements par minute).



Juste après avoir réglé le tempo, l'afficheur revient automatiquement à la condition de l'étape 1.

NOTE

- Le tempo réglé ici s'applique à tous les Patterns. Si vous n'avez pas encore programmé d'information de tempo dans un morceau, le morceau sera également joué avec ce réglage de tempo.
- Si vous avez enregistré les pistes audio 1-4 pendant que vous écoutiez un Pattern, et si vous changez a posteriori le tempo du Pattern, il y aura désynchronisation des pistes audio enregistrées et du tempo rythmique.

■ Déclenchement manuel des sons de batterie/basse

L'écran de pad rythmique en mode PATTERN vous permet d'utiliser les boutons de statut pour jouer manuellement les sons de batterie ou basse. Après avoir sélectionné un kit de batterie dans l'écran de pad batterie, les 16 sons de batterie/percussion sont divisés en groupes de 4 (appelés banques) et chaque son d'une banque est affecté à un bouton de statut 1-4). Vous devez d'abord par conséquent sélectionner la banque ayant le son voulu puis presser le bouton de statut correspondant.

L'illustration ci-dessous montre comment les sons de batterie/percussion sont affectés aux banques.

Banque 4	Baguette	Bongo aigu	Bongo grave	Cymbale ride
Banque 3	Cloche	Conga aigüe étouffée	Conga aigüe libre	Conga grave
Banque 2	Tom 1	Tom 2	Tom 3	Cymbale crash
Banque 1	Grosse caisse	Caisse claire	Charleston fermée	Charleston ouverte

Quand un programme de basse est sélectionné, les banques et boutons de statut sont affectés à des hauteurs différentes. Vous devez par conséquent d'abord sélectionner la banque ayant la hauteur voulue, puis presser le bouton de statut correspondant.

Si désiré, vous pouvez aussi sélectionner un mode harmonique et une tonalité différents avec des affectations différentes de banque et de bouton de statut. L'illustration ci-dessous montre comment les sons sont affectés quand "E MIN" (mi mineur) est sélectionné.

Banque 4	B2	C3	D3	E3
Banque 3	E2	F#2	G2	A2
Banque 2	B1	C2	D2	E2
Banque 1	E1	F#1	G1	A1

Rappelons que dans la notation anglo-saxonne, A = la, B = si, C = do, D = ré, E = mi, F = fa et G = sol.

Quand "G MAJ" (sol majeur) est sélectionné, l'arrangement est le suivant.

Banque 4	D3	E3	F#3	G3
Banque 3	G2	A2	B2	C3
Banque 2	D2	E2	F#2	G2
Banque 1	G1	A1	B1	C2

Quand vous sélectionnez "E MIN2" (mi mineur2), la banque 1 contient E1, G1, B1, C2 et la banque 2 contient E1, G1, B1, E2. Les banques 3 et 4 sont les mêmes que les banques 1 et 2 mais une octave au-dessus. Quand vous sélectionnez "E MAJ2" (mi majeur 2), le G1 et le C2 de "E MIN2" deviennent G#1 et C#2.

Pour jouer manuellement d'un kit de batterie ou d'un programme de basse, procédez comme suit.

1. Pressez plusieurs fois le bouton [RHYTHM] pour faire passer le PS-04 en mode PATTERN.

Vous devez d'abord choisir le kit de batterie/programme de basse désiré (pour des informations sur la façon de sélectionner un kit de batterie/programme de basse, voir page 70).

2. Pressez la touche curseur [▼] pour faire s'afficher l'écran de pad rythmique.

Quand cet écran est affiché, les boutons de statut et faders opèrent comme suit.

- **Boutons de statut 1-4**

  Font jouer le kit de batterie/programme de basse.
- **Fader 3**

  Règle la dynamique du son
- **Fader 4**

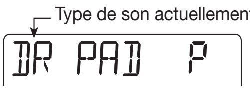
  Change la banque.

TRUC

- Vous pouvez aussi changer les banques avec les touches curseur haut/bas.
- Comme en écran de base, les faders 1 et 2 règlent le niveau du kit de batterie/programme de basse.

3. Utilisez les touches curseur gauche/ droite pour sélectionner DR (kit de batterie) ou BS (programme de basse).

Le type actuellement sélectionné s'affiche sur le côté gauche de l'afficheur.



4. Utilisez le fader 4 pour sélectionner la banque à jouer.

La banque qui doit être jouée s'affiche.

5. Pressez un des boutons de statut 1 – 4.

Si un kit de batterie est sélectionné, le son de batterie affecté au bouton de la banque actuelle est entendu. Si un programme de basse est sélectionné, la note de basse affectée au bouton de la banque actuelle est entendue.

Alors que le bouton de statut est pressé, le segment correspondant s'allume dans l'afficheur.

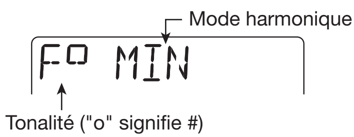
6. Pour régler l'intensité de jeu, bougez le fader 3.

Il y a trois réglages d'intensité (dynamique ou "velocity"). Le réglage s'affiche quelques secondes puis l'affichage revient au statut précédent



7. Pour changer le mode harmonique et la tonalité du programme de basse, tournez la molette.

Quand la molette est tournée en écran de pad rythmique, le mode harmonique (majeur, majeur2, mineur, mineur2) et la tonalité (12 notes) changent.



Par exemple, si fa# mineur est sélectionné, l'arrangement des banques et notes est le suivant.

Banque 4	C#3	D3	E3	F#3
Banque 3	F#2	G#2	A2	B2
Banque 2	C#2	D2	E2	F#2
Banque 1	F#1	G#1	A1	B1

8. Pour retourner à l'écran de base du mode PATTERN, pressez la touche curseur [▲].

TRUC

Durant l'enregistrement de Pattern, vous pouvez aussi sélectionner le son de batterie/percussion et la note de basse de la même façon.

■ Création d'un Pattern

Cette section explique comment créer des Patterns originaux en enregistrant votre jeu avec le kit de batterie ou le programme de basse dans un emplacement de Pattern vide. Il y a deux façons de créer un Pattern: en pas à pas avec la lecture arrêtée quand vous sélectionnez les sons un à un, et en temps réel quand vous enregistrez votre jeu à l'aide des boutons de statut et des faders.

Préparations à l'enregistrement

Les Patterns vides sont réglés en 4/4 et ont deux mesures par défaut. Avant de lancer la procédure de programmation, réglez le format de mesure et le nombre de mesures désirés comme suit.

NOTE

Une fois que vous avez enregistré un Pattern, vous ne pouvez plus changer son format ou son nombre de mesures. Ce réglage doit toujours être fait au préalable.

1. Pressez plusieurs fois le bouton [RHYTHM] pour afficher l'écran de base du mode PATTERN.

2. Tournez la molette pour sélectionner un Pattern vide.

Les Patterns vides sont indiqués par “EMPTYxxx (où xxx est le numéro de Pattern).



3. Pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire de PATTERN pour faire les réglages du mode PATTERN apparaît.



4. Pour régler le format de mesure, utilisez les touches curseur gauche/droite pour afficher "TIMSIG" (Time signature) et pressez le bouton [ENTER].

Le réglage de format de mesure actuel s'affiche.



NOTE

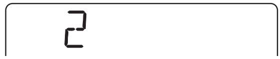
Quand un "<>" apparaît sur les deux côtés de la valeur réglée, le Pattern a déjà été enregistré et le format de mesure a été fixé. Dans ces conditions, il ne peut être changé.

5. Tournez la molette pour faire le réglage, puis pressez le bouton [EXIT].

Le format de mesure peut être réglé dans une plage allant de 1/4 à 8/4.

6. Pour fixer le nombre de mesures, utilisez les touches curseur gauche/droite pour afficher "BARLEN" (Bar length) et pressez le bouton [ENTER].

La longueur actuelle en nombre de mesures s'affiche.



NOTE

Quand un "<>" apparaît sur les deux côtés de la valeur réglée, le Pattern a déjà été enregistré et la longueur du Pattern a été fixée. Dans ces conditions, il ne peut être changé.

7. Tournez la molette pour faire le réglage.

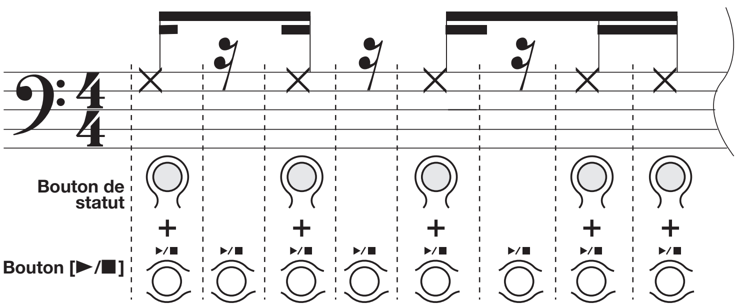
La longueur du Pattern peut être réglée dans une plage allant de 1 à 99 mesures.

8. Pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode PATTERN.

Programmation pas à pas de la piste de batterie

Pour programmer pas à pas, le PS-04 doit être à l'arrêt afin que vous puissiez saisir les sons un à un dans l'ordre voulu pour leur reproduction. Pour la programmation pas à pas de la piste de batterie, vous spécifiez la longueur d'un pas (intervalle entre les sons) puis choisissez une note ou un silence.

Quand vous pressez le bouton [►/■] après avoir pressé le bouton de statut, l'information de jeu est saisie en ce point et la position de programmation avance du nombre de pas spécifié. Quand vous ne pressez que le bouton [►/■], aucune information de donnée n'est saisie et la position avance d'un pas. En d'autres termes, un silence est inséré (voir l'illustration ci-dessous).

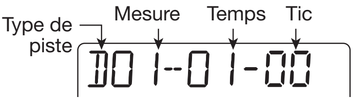


TRUC

La longueur de pas change en fonction de l'unité de note la plus petite actuellement sélectionnée (réglage de quantification). Le réglage par défaut est la double-croche, mais cela peut être changé si désiré (→ p. 71).

1. Depuis l'écran de base du mode PATTERN, pressez le bouton [REC].

Le bouton [REC] s'allume et la programmation pas à pas devient possible. Durant celle-ci, la position actuelle est donnée en mesures/temps/tics (1/48e de noire).

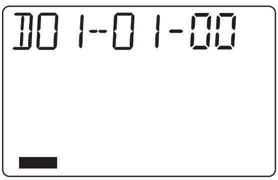


2. Vérifiez que “D” s'affiche à gauche de l'afficheur.

Durant la programmation pas à pas, vous pouvez utiliser les touches curseur gauche/droite pour changer le type de piste. "D" correspond à la piste de batterie ("Drum").

3. Pour saisir une note, utilisez le fader 4 afin de sélectionner la banque qui contient le son désiré, puis pressez le bouton de statut de ce son.

La note est saisie et le segment apparaît pour ce son. Pour des informations sur les sons affectés aux banques et boutons de statut, voir la section "Déclenchement manuel des sons de batterie/basse").



TRUC

- Le réglage de dynamique peut être changé avec le fader 3. Cette information est aussi mémorisée.
- Si vous tenez enfoncés plusieurs boutons de statut ensemble, de multiples sons sont programmés au même emplacement.

4. Pressez le bouton [►/■].

La position avance d'un pas, c'est-à-dire d'une double-croche (12 tics).



5. Pour programmer un silence, ne pressez que le bouton [►/■].

Aucune information de jeu n'est programmée mais la position avance d'une double croche.



6. Répétez les étapes 3-5 pour programmer la totalité d'un Pattern rythmique.

Quand vous avez atteint la fin du pattern, l'enregistreur revient automatiquement à la première mesure, et vous pouvez programmer d'autres sons de batterie/percussion.

7. Pour effacer un son que vous avez programmé, pressez répétitivement le bouton [►/■] pour revenir à la même position, puis tenez enfoncé le bouton [INSERT/DELETE (COPY)] tout en pressant le bouton de statut correspondant.

Le son correspondant à ce bouton de statut est effacé.

8. Pour terminer la programmation pas à pas, pressez le bouton [REC] pour qu'il s'éteigne.

L'écran de base du mode PATTERN revient. Si vous pressez le bouton [►/■] dans ces conditions, le Pattern est reproduit et vous pouvez vérifier la programmation.

TRUC

En accomplissant à nouveau la procédure de programmation, vous pouvez ajouter des informations de jeu sur cette même piste.

Programmation pas à pas de la piste de basse

Lorsque vous programmez pas à pas la piste de basse, la "durée de son" est un élément supplémentaire à programmer. Autrement la procédure de programmation est similaire, en cela que les boutons de statut et les faders 3 et 4 servent à programmer notes et silences.

Par exemple, même si la longueur de pas est constante, le réglage de durée peut varier, ce qui donne des sons de longueurs différentes (voir illustration ci-dessous).

TRUC

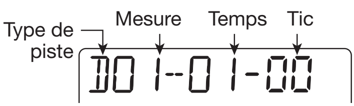
La longueur de pas change en fonction de l'unité de note la plus petite actuellement sélectionnée (réglage de quantification). Le réglage par défaut est la double-croche, mais cela peut être changé si désiré (→ p. 71).

NOTE

Pour la piste de basse, un seul son peut être programmé à la fois. Si la durée d'un son a une valeur supérieure à celle d'un pas, la partie empiétant sur le pas suivant sera coupée (le son de ce nouveau pas aura priorité).

1. Depuis l'écran de base du mode PATTERN, pressez le bouton [REC].

Le bouton [REC] s'allume et la programmation pas à pas devient possible.



2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour changer l'indication affichée à gauche en "B".

"B" signifie piste de basse.

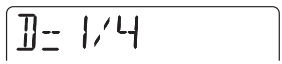


3. Si nécessaire, tournez la molette pour régler la tonalité et le mode harmonique.

Pour des détails, voir la section "Déclenchement manuel des sons de batterie/basse").

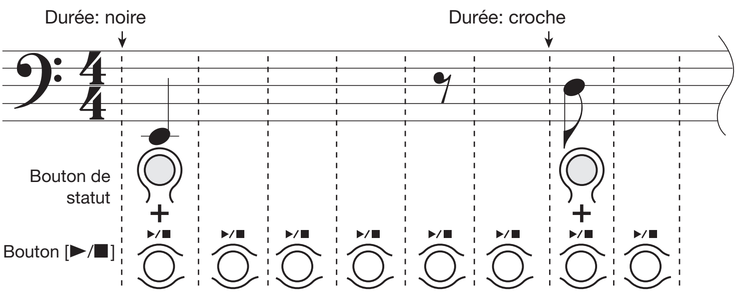
4. Pour saisir une note, utilisez les touches curseur haut/bas pour sélectionner une valeur de durée.

L'affichage change comme suit pour afficher la durée de la note actuellement programmée.



Les réglages de durée suivants sont possibles.

8-5 .... 8 temps - 5 temps
4 ...... ronde
3 ...... blanche pointée
2 ...... blanche
3/2 ..... noire pointée
1 ...... noire
3/4 ..... croche pointée
1/2 ..... croche
1/3 ..... croche de triolet
1/4 ..... double croche
1/6 ..... double croche de triolet



Réglage de quantification: double croche

1/8 . . . . . triple croche
1/12 . . . . triple croche de triolet
1/16 . . . . quadruple croche
1/24 . . . . quadruple croche de triolet

5. Utilisez le fader 4 pour sélectionner la banque contenant la hauteur désirée, puis pressez le bouton de statut correspondant.

TRUC

Le réglage de dynamique peut être changé avec le fader 3. Cela change l'intensité de jeu.

6. Pressez le bouton [►/■].

La position de programmation avance d'une double-croche (12 tics). Pour programmer un silence, sautez les étapes 4 et 5 et pressez simplement le bouton [►/■]. Cela programme un quart de soupir.

7. Pressez répétitivement le bouton [►/■] pour avancer à la position où vous voulez programmer la note suivante. Puis répétez les étapes 4 – 6.

Si la durée ou la banque reste la même que pour la note préalablement programmée, vous n'avez pas à la spécifier de nouveau. Quand vous avez atteint la fin du Pattern, l'enregistreur revient à la première mesure automatiquement.

8. Pour effacer un son que vous avez programmé, pressez répétitivement le bouton [►/■] pour revenir à la même position, puis tenez enfoncé le bouton [INSERT/DELETE (COPY)] tout en pressant le bouton de statut correspondant.

Le son correspondant à ce bouton de statut est effacé.

9. Pour arrêter la programmation pas à pas, pressez le bouton [REC].

Le bouton s'éteint et l'écran de base du mode PATTERN revient. Si vous pressez le bouton [►/■] dans ces conditions, le Pattern est reproduit et vous pouvez vérifier la programmation.

TRUC

En accomplissant à nouveau la procédure de programmation, vous pouvez ajouter des informations de jeu sur cette même piste.

Programmation en temps réel de la piste de batterie/basse

Vous pouvez également programmer en temps réel des informations de kit de batterie et de programme de basse avec les boutons de statut, pendant que le Pattern tourne.

1. Faites s'afficher l'écran de pad rythmique en mode PATTERN.

2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour sélectionner la piste que vous désirez programmer.

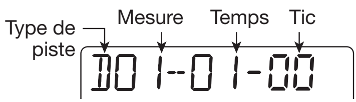
Le coin gauche de l'afficheur indique "DR" ("Drum") quand la piste de batterie est sélectionnée et "BS" quand la piste de basse est sélectionnée.

3. Sélectionnez la banque contenant la hauteur ou le son désiré et pressez les boutons de statut pour vérifier le son.

Si nécessaire, réglez la note et le mode harmonique pour le programme de basse. Pour des informations sur la façon de changer de banque et de régler note et mode harmonique pour le programme de basse, voir la section "Déclenchement manuel des sons de batterie/basse" (→ p. 62).

4. Tenez enfoncé le bouton [REC] et pressez le bouton [►/■].

Un pré-compte de 4 tics se fait entendre. L'enregistrement commence une fois le pré-compte fini.



TRUC

Le réglage de pré-compte peut être changé (→ p. 72).

5. Utilisez les boutons de statut pour faire jouer le kit de batterie/ programme de basse.

La précision de votre jeu est automatiquement réalignée sur la plus petite unité de note (par défaut: double croche) puis enregistrée sur la piste sélectionnée. Pour la piste de basse, la durée de maintien du bouton de statut est aussi enregistrée. Quand le Pattern atteint sa fin, il revient au début et vous pouvez continuer à enregistrer.

TRUC

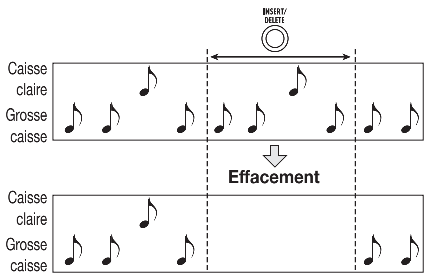
L'unité de note la plus petite (réglage de quantification) peut être changée (→ p. 71).

6. Pour mettre en pause l'enregistrement, pressez le bouton [REC].

Le bouton clignote et le PS-04 passe en mode de reproduction de Pattern. Si vous pressez un bouton de statut dans cette condition, le résultat ne sera pas enregistré. C'est pratique pour vérifier les sons d'instrument ou la hauteur de note affectée aux boutons ainsi que pour changer de banque ou de mode harmonique durant la saisie. Pour retourner en mode d'enregistrement de Pattern, pressez à nouveau le bouton [REC].

7. Si vous avez fait une erreur, pressez le bouton [INSERT/DELETE (COPY)] au point précédant immédiatement l'erreur.

Tant que le bouton est gardé enfoncé, toutes les informations enregistrées sur la piste sont effacées.



8. Quand la saisie est terminée, pressez le bouton [►/■].

Les boutons [REC] et [►/■] s'éteignent et l'écran de base du mode Pattern revient.

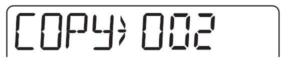
■ Copie d'un pattern

Vous pouvez copier tout Pattern d'un projet dans un autre emplacement.

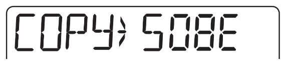
1. Pressez plusieurs fois le bouton [RHYTHM] pour afficher l'écran de base du mode PATTERN.

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern source de la copie. Puis pressez le bouton [INSERT/DELETE (COPY)].

L'indication suivante apparaît. Dans cette condition, vous pouvez sélectionner la destination de la copie.



3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de Pattern où se fera la copie.



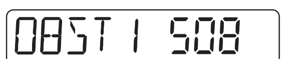
TRUC

Quand vous sélectionnez un Pattern vide, l'indication "E" (pour "Empty" ou "vide") s'affiche à droite du numéro.

4. Pressez le bouton [ENTER]. L'indication "ENT/EXIT" s'affiche.

5. Pour effectuer la copie, pressez le bouton [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez le bouton [EXIT].

Quand vous pressez le bouton [ENTER], l'écran de base du mode PATTERN revient, avec le Pattern de destination de la copie sélectionné.



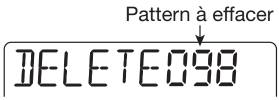
■ Suppression d'un Pattern

Vous pouvez vider tout Pattern dans un Projet.

1. Pressez plusieurs fois le bouton [RHYTHM] pour afficher l'écran de base du mode PATTERN.

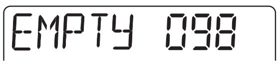
2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern à supprimer. Puis pressez deux fois le bouton [INSERT/DELETE (COPY)].

L'indication suivante apparaît.



3. Pour effectuer la suppression, pressez le bouton [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez le bouton [EXIT].

Quand vous pressez le bouton [ENTER], le Pattern sélectionné est vidé et l'écran de base du mode PATTERN revient.



NOTE

Une fois qu'un Pattern a été supprimé, il ne peut pas être restauré. Utilisez cette fonction avec soin.

■ Changement des paramètres de Pattern (édition de Pattern)

Les paramètres de Pattern tels que kit de batterie et programme de basse utilisés dans le Pattern, ainsi que le type d'accord et la tonique d'une phrase de basse, etc peuvent être changés si désiré.

Procédure de base pour l'édition de Pattern

Pour changer les paramètres spécifiques d'un Pattern, procédez comme suit.

1. Pressez plusieurs fois le bouton [RHYTHM] pour afficher l'écran de base du mode PATTERN.

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern puis pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire du mode PATTERN apparaît. Ce menu vous donne accès non seulement aux fonctions d'édition de Pattern mais aussi au réglage de pré-compte et au chargement de Patterns depuis des Projets externes.



3. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour faire s'afficher "PTN EDIT" et pressez le bouton [ENTER].

Le menu d'édition de Pattern pour régler des paramètres spécifiques du Pattern apparaît.



4. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour sélectionner le paramètre à régler et pressez le bouton [ENTER] pour confirmer la sélection.

Les paramètres suivants peuvent être sélectionnés.

DRUM KIT . . . .Choix du kit de batterie
BASS PRG . . . .Choix du programme de basse
ORGROOT . . . .Tonique d'origine du pattern
ORGCHORD. . .Type d'accord d'origine du Pattern
DRUM LVL . . . .Niveau du kit de batterie
BASS LVL . . . .Niv. du programme de basse
NAME . . . . . . .Nom du pattern

5. Tournez la molette pour changer la valeur du paramètre sélectionné à l'étape 4.

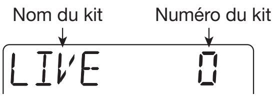
Pour des détails sur chaque paramètre, voir la section suivante. Si nécessaire, pressez le bouton [EXIT] pour revenir en arrière d'un pas et sélectionner un autre paramètre.

6. Pressez plusieurs fois le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode PATTERN.

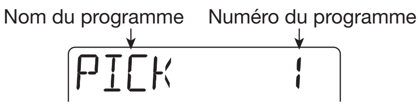
Sélection du kit de batterie/ programme de basse

Sélection du kit de batterie ou du programme de basse utilisé par le Pattern.
Référez-vous à "Procédure de base pour l'édition de Pattern" et faites s'afficher “DRUM KIT” ou “BASS PRG”. Quand vous pressez le bouton [ENTER], l'affichage change comme suit.

● Quand “DRUM KIT” a été sélectionné



● Quand “BASS PRG” a été sélectionné

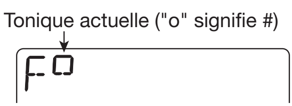


En tournant la molette dans ces conditions, vous pouvez sélectionner un nouveau son. Pour des informations sur les différents kits de batterie et programmes de basse disponibles, voir la liste à la fin de cette documentation.

Réglage du type d'accord et de la tonique spécifique du Pattern

Vous pouvez sélectionner le type d'accord et la tonique utilisée par la piste de basse du Pattern. Quand vous créez un morceau, l'accord et la tonique spécifiés ici seront utilisés comme base pour la phrase de la piste de basse qui change en fonction de la progression d'accords spécifiée pour le morceau.
Référez-vous à "Procédure de base pour l'édition de Pattern" et faites s'afficher “ORG ROOT” (pour régler la tonique de l'accord) ou “ORG CHORD” (pour régler le type d'accord). Quand vous pressez le bouton [ENTER], l'affichage change comme suit.

● Quand “ORG ROOT” a été sélectionné



● Quand “ORG CHORD” a été sélectionné



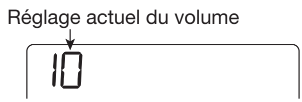
La tonique peut être réglée de E à D# par demi-tons. Pour le type d'accord, MAJOR (majeur) ou MINOR (mineur) peut être sélectionné. Faites un réglage adapté à la phrase de basse enregistrée en piste de basse.

TRUC

Pour les Patterns utilisés seulement en mode PATTERN et pour les Patterns qui n'utilisent pas la piste de basse, le réglage de type d'accord/tonique n'est pas nécessaire.

Réglage du volume de batterie/basse

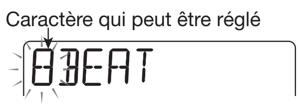
Vous pouvez régler le niveau de volume pour le kit de batterie et le programme de basse. Référez-vous à "Procédure de base pour l'édition de Pattern" et faites s'afficher “DRUM LVL” (pour régler le niveau du kit de batterie) ou “BASS LVL” (pour régler le niveau de la piste de basse). Quand vous pressez le bouton [ENTER], l'affichage change comme suit.



Tournez la molette pour régler le volume dans une plage de 1 à 15 (le réglage par défaut est 15).

Changer le nom du pattern

Vous pouvez affecter un nom unique à un Pattern. Référez-vous à "Procédure de base pour l'édition de Pattern" et faites s'afficher “NAME”. Quand vous pressez le bouton [ENTER], l'affichage change comme suit.



Utilisez les touches curseur gauche/droite pour faire clignoter le caractère que vous désirez modifier. Puis tournez la molette pour sélectionner le nouveau caractère (le nom peut avoir un maximum de 5 caractères). Vous pouvez aussi utiliser les faders 1-3 pour sélectionner un caractère. Les faders sont affectés aux plages de caractères suivantes.

Fader 1 . . . . . . Lettres (A – Z)

Fader 2 . . . . . . Chiffres (0 – 9)

Fader 3 . . . . . . Symboles (+, -, @, espace)

■ Réglage du fonctionnement du mode Pattern (utilitaire de Pattern)

Cette section explique comment régler la plus petite unité pour la saisie de note d'un Pattern, contrôler le pré-compte pour la saisie en temps réel et faire d'autres réglages relatifs au mode PATTERN.

Procédure de base du menu utilitaire de Pattern

Pour utiliser le menu utilitaire de Pattern, procédez comme suit.

1. Pressez plusieurs fois le bouton [RHYTHM] pour faire passer le PS-04 en mode PATTERN.

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern à faire jouer et pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire de Pattern apparaît.



3. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour sélectionner un des éléments suivants.

- **QUANTIZE**
  Sélectionne la plus petite unité de note pour la saisie en temps réel et en pas à pas
- **BARLEN**
  Fixe le nombre de mesures d'un Pattern vide. Pour un Pattern déjà programmé, le nombre de mesures n'est qu'affiché.
- **TIMSIG**
  Fixe le format de mesure (nombre de temps) pour un Pattern vide. Pour un Pattern déjà enregistré, le nombre de temps n'est qu'affiché.
- **COUNT**
  Règle le pré-compte pour l'enregistrement en temps réel.
- **CLICK VOL**
  Règle le volume du pré-compte et du clic.
- **IMPORT**
  Importe des informations de morceau et tous les Patterns d'un autre Projet stocké sur carte SmartMedia (→ p. 83).
- **PTN EDIT**
  Affiche le menu d'édition de Pattern pour changer les paramètres spécifiques de Pattern (→ p. 69).

4. Pressez le bouton [ENTER] pour appeler la valeur de réglage de l'élément actuellement sélectionné.

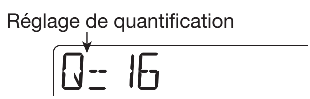
Les étapes suivantes différeront selon l'élément sélectionné. Voir les sections propres à chaque élément.

5. Quand tous les réglages ont été faits, pressez répétitivement le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base du mode PATTERN.

Presser une fois le bouton fait s'afficher le menu utilitaire de Pattern et presser une fois encore le bouton ramène à l'écran de base du mode PATTERN.

Réglage de la plus petite unité de note (réglage de quantification)

Pour régler la plus petite unité de note pour la programmation en temps réel et en pas à pas, procédez comme suit. Référez-vous à "Procédure de base du menu utilitaire de Pattern" et faites s'afficher “QUANTIZE”. Quand vous pressez le bouton [ENTER], l'affichage change comme suit.



Quand cet écran est affiché, tourner la molette change le réglage. Les réglages suivants sont possibles.

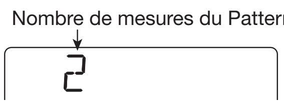
4 . . . . noire
8 . . . . croche
12 . . . . croche de triolet
16 (par défaut) double croche
24 . . . . double croche de triolet
32 . . . . triple croche
Hi . . . . 1 tic (1/48 de noire)

TRUC

Le réglage de quantification s’applique à la totalité de la sélection rythmique.

Affichage/changement du nombre de mesures d’un Pattern

Pour afficher ou changer le nombre de mesures du Pattern actuellement sélectionné, procédez comme suit. Référez-vous à "Procédure de base du menu utilitaire de Pattern" et faites s’afficher “BARLEN”. Quand vous pressez le bouton [ENTER], l’affichage change comme suit.



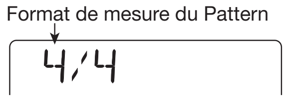
Si un Pattern vierge est sélectionné, vous pouvez tourner la molette et changer le réglage dans une plage allant de 1 à 99. Le réglage par défaut est 2.

NOTE

Quand "<>" s’affiche de part et d’autre de la valeur de réglage, le Pattern a déjà été enregistré et le nombre de mesures ne peut pas être modifié.

Affichage/changement du format de mesure d’un Pattern

Pour afficher ou changer le nombre de temps par mesure du Pattern actuellement sélectionné, procédez comme suit. Référez-vous à "Procédure de base du menu utilitaire de Pattern" et faites s’afficher “TIMSIG”. Quand vous pressez le bouton [ENTER], l’affichage change comme suit.



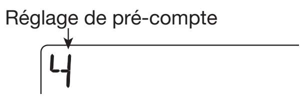
Si un Pattern vierge est sélectionné, vous pouvez tourner la molette et changer le réglage dans une plage allant de 1/4 à 8/4. Le réglage par défaut est 4/4.

NOTE

Quand "<>" s’affiche de part et d’autre de la valeur de réglage, le Pattern a déjà été enregistré et le format de mesure ne peut pas être modifié.

Réglage du pré-compte

Pour changer le réglage du pré-compte utilisé pour l’enregistrement en temps réel, procédez comme suit. Référez-vous à "Procédure de base du menu utilitaire de Pattern" et faites s’afficher “COUNT”. Quand vous pressez le bouton [ENTER], l’affichage change comme suit.



En tournant la molette, vous pouvez sélectionner un des réglages de pré-compte suivants.

- **OFF**
  Aucun pré-compte n’est entendu.
- **1-8**
  1 à 8 temps de pré-compte sont entendus.
- **SP**
  Utilise un pré-compte spécial comme décrit en page 44.

Changement du volume du métronome

Vous pouvez changer le volume du métronome entendu quand vous enregistrez un Pattern rythmique en temps réel. Référez-vous à "Procédure de base du menu utilitaire de Pattern" pour sélectionner “CLICK VOL” et pressez le bouton [ENTER]. Puis tournez la molette pour régler le volume (OFF, 1-15).

Fonctionnement du mode SONG

Cette section explique comment utiliser le mode SONG pour reproduire, créer et éditer un morceau (Song).

■ Ecrans du mode SONG

Le mode SONG a plusieurs écrans. Quand vous pressez le bouton [RHYTHM] pour passer du mode PATTERN au mode SONG, le numéro du Pattern jouant actuellement est toujours affiché. Cela s'appelle l'écran de base du mode SONG.

● Ecran de base du mode SONG



Quand vous pressez la touche curseur haut ou bas depuis l'écran de base du mode SONG, les écrans suivants apparaissent.

● Ecran de localisation

Affiche la position actuelle dans le morceau en termes de mesure et temps. Quand le PS-04 est stoppé, vous pouvez utiliser cet écran pour accéder à un autre emplacement du morceau.



● Ecran d'accord

il affiche les informations d'accord (tonique et type) pour le point actuel. L'indication change quand le morceau joue.



● Ecran pad rythmique

L'écran affiche des informations sur le contenu de la piste de batterie/piste de basse jouant actuellement (son et hauteur). Depuis cet écran, vous pouvez utiliser les boutons de statut 1-4 pour manuellement faire jouer les sons du kit de batterie ou du programme de basse. Pour plus d'informations, voir la description de l'écran pad rythmique en mode Pattern (→ p. 62).



■ Création d'un morceau

En arrangeant les Patterns dans l'ordre désiré et en programmant des informations d'accord et de tempo/format de mesure, vous pouvez créer l'accompagnement rythmique d'un morceau complet. Les deux méthodes suivantes sont possibles pour créer un morceau.

● Programmation pas à pas

Avec cette méthode, vous créez des Patterns rythmiques un par un en spécifiant le Pattern et le nombre de mesures. La programmation peut s'effectuer en tout point du morceau. Il est aussi possible de passer à un autre Pattern pendant que le Pattern précédent joue toujours. Ce mode est souhaitable pour choisir en détail les Patterns.

● FAST (Formula Assisted Song Translator ou Programmation assistée par formule)

Cette méthode utilise des formules simples pour spécifier du début à la fin la reproduction des Patterns rythmiques. Le résultat est écrit dans le morceau en une seule opération. Comme la programmation en cours de morceau n'est pas possible avec cette méthode, elle est plus adaptée au cas où la configuration totale d'un morceau a été fixée au préalable.

NOTE

Immédiatement après avoir créé un nouveau projet, le niveau du signal de piste de batterie/piste de basse est réglé à 0. Avant de créer ou de faire reproduire un morceau, vous devez passer en mode RHYTHM et ajuster les faders 1 et 2 pour monter l'écoute des pistes à un niveau raisonnable.

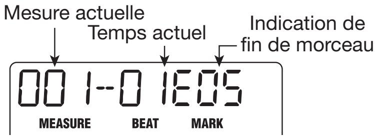
Programmation pas à pas

Avec cette méthode, vous spécifiez le numéro de Pattern et le nombre de mesures pour programmer les Patterns un à un.

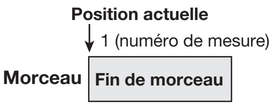
1. Pressez répétitivement le bouton [RHYTHM] pour faire passer la section rythmique en mode SONG.

2. Pressez le bouton [REC].

Comme indiqué ci-dessous, l'affichage change pour la position actuelle. La programmation pas à pas pour le morceau est maintenant possible.

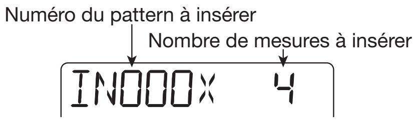


L'indication "EOS" (End of Song/fin de morceau) indique la position à laquelle se termine le morceau. Pour un morceau vide, EOS se situe au début. Par conséquent, rien ne se produit si vous faites jouer jouer le morceau. Quand vous programmez des informations, la position EOS est indéfiniment repoussée.



3. Pressez le bouton [INSERT/DELETE (COPY)].

Vous pouvez maintenant sélectionner le numéro du Pattern et le nombre de mesures à insérer.



4. Tournez la molette pour sélectionner un numéro de Pattern.



5. Utilisez les touches curseur haut/bas pour sélectionner le nombre de mesures à insérer. Pressez le bouton [ENTER].

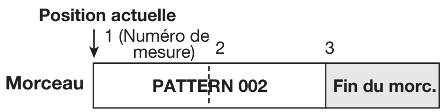
L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner le Pattern qui jouera pour les mesures insérées.



6. Quand vous avez sélectionné un Pattern, pressez le bouton [ENTER] pour confirmer la sélection.

L'information de Pattern est saisie à l'emplacement actuel et la position EOS recule du nombre de mesures spécifié. L'affichage revient à l'indication de position actuelle.





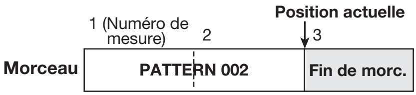
TRUC

Quand la saisie du Pattern a été confirmée et que l'écran de position actuelle revient, l'indication "EV" s'affiche. Cela indique qu'un certain type d'information d'événement (Pattern, accord, tempo, etc.) a été saisi au point actuel.

7. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour déplacer l'indication de position sur la position EOS (fin de morceau).

Dans l'écran de position actuelle, vous pouvez utilisez les touches curseur gauche/droite pour vous déplacer par mesure et la molette pour vous déplacer par temps. Quand vous atteignez la fin du morceau, l'indication "EOS" apparaît.





TRUC

- Si nécessaire, vous pouvez également changer de Pattern en cours de mesure (par unité de temps).
- Si l'intervalle jusqu'au prochain point de saisie d'information de Pattern est supérieur au Pattern lui-même, le Pattern jouera répétitivement. Si l'intervalle est plus court que le Pattern lui-même, le morceau passera au Pattern suivant avant que le Pattern en cours n'ait fini de jouer.

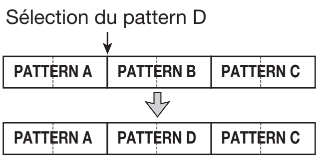
8. Répétez les étapes 3-7 pour saisir toutes les informations de Pattern nécessaires.

9. Quand toutes les informations de Pattern nécessaires ont été saisies, pressez le bouton [REC].

Le bouton [REC] s'éteint, et le PS-04 revient à l'écran de base du mode SONG. Si vous pressez le bouton [►/■], le morceau créé sera joué.

● Pour remplacer des informations de Pattern

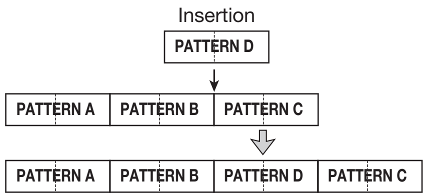
Pour changer un Pattern qui a déjà été programmé, accédez au point de saisie et pressez la touche curseur [▼]. Le nom du Pattern saisi en ce point s'affiche. Tournez la molette pour sélectionner un nouveau Pattern.



Pour ajouter des informations de Pattern en un point où il n'y en a pas actuellement, accédez au point de saisie et pressez la touche [▼]. L'indication "←PTN"s'affiche. Tournez la molette pour sélectionner un nouveau Pattern.

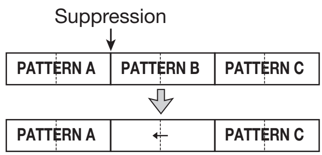
● Insertion d'un Pattern dans un morceau

Accédez au point de programmation et accomplissez les étapes 3-7. La nouvelle information de Pattern est insérée en ce point et les Patterns suivants sont décalés vers l'arrière d'une longueur correspondant à celle du Pattern inséré.



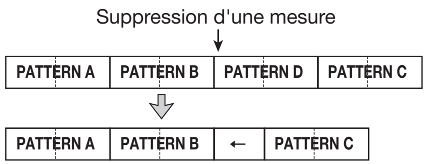
● Pour supprimer des informations de Pattem

Accédez au point auquel vous voulez supprimer l'information et pressez la touche curseur [▼]. Dans ces conditions, pressez le bouton [EDIT/UTILITY]. L'information actuelle est supprimée et le Pattern précédent reste actif jusqu'au prochain point de saisie.



● Pour supprimer une mesure

Durant la programmation de morceau (bouton [REC] allumé), pressez trois fois le bouton [INSERT/DELETE (COPY)]. Puis pressez le bouton [ENTER]. La mesure est supprimée.

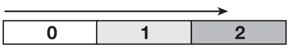


Programmation FAST

La méthode FAST (Formula Assisted Song Translator ou Programmation assistée par formule) utilise des formules simples pour spécifier la façon dont doivent être reproduits les Patterns rythmiques du début à la fin du morceau. Les réglages de base pour combiner les Patterns sont les suivants.

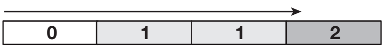
● Enchaînement des Patterns

Utilisez le symbole “+” (plus) pour enchaîner les Patterns, par exemple, saisir 0 + 1 + 2 entraînera la séquence de jeu suivante.



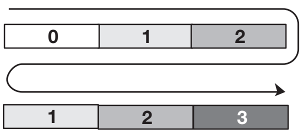
● Répétition des Patterns

Utilisez le symbole “x” (multiplier) pour spécifier les répétitions d’un Pattern. "x" a priorité sur "+". Par exemple, saisir 0 + 1 x 2 + 2 entraînera la séquence de jeu suivante.

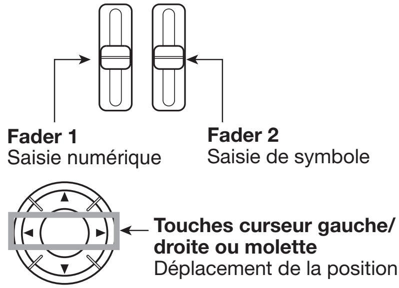


● Répétition d’un groupe de Patterns

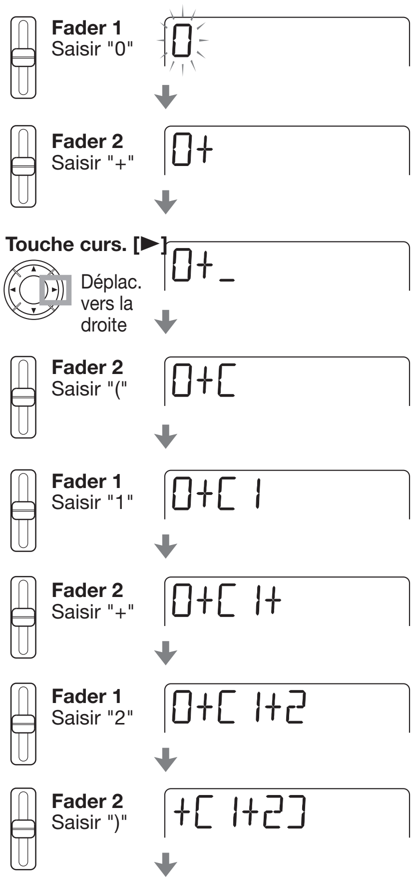
Utilisez les symboles “(“ et “)” (parenthèses ouvrante et fermante) pour grouper des Patterns en vue de leur répétition. Les formules entre parenthèses ont priorité sur les autres formules. Par exemple, saisir 0 + (1 + 2) x 2 + 3 entraînera la séquence de jeu suivante.

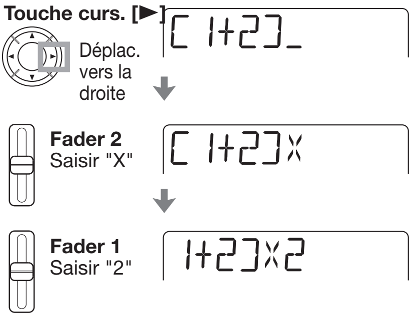


Les boutons et faders suivants sont utilisés pour la programmation FAST.



Par exemple, pour saisir la formule 0 + (1 + 2) x 2, procédez comme suit.





TRUC

Pour la programmation FAST, les premiers 0 d'un nombre sont omis. Par exemple, le Pattern 001 s'affiche comme "1" et le Pattern 050 comme "50".

NOTE

- La méthode FAST ne peut être employée que pour écrire un morceau d'un coup, du début à la fin. L'écriture d'une partie de morceau n'est pas possible.
- Pour éditer un morceau qui a été écrit avec la méthode FAST, éditez la formule et ré-écrivez la totalité du morceau, ou utilisez la programmation pas à pas.

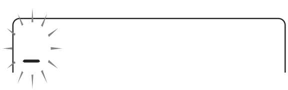
1. Pressez répétitivement le bouton [RHYTHM] pour faire passer la section rythmique en mode SONG.

2. Pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire de morceau pour importer un morceau depuis un autre Projet, transposer un morceau, etc apparaît.

3. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour faire s'afficher “FAST” et pressez le bouton [ENTER].

L'affichage change comme suit et la saisie numérique devient possible.



4. Utilisez les touches curseur gauche/droite et les faders 1-3 pour saisir la formule.

Si vous avez fait une erreur, corrigez-la comme suit.

● Insertion d'un chiffre/symbole

Utilisez les touches curseur gauche/droite pour accéder à la position et saisissez le nouveau chiffre/symbole.

● Suppression d'un chiffre/symbole

Utilisez les touches curseur gauche/droite pour accéder à la position à laquelle vous désirez supprimer un chiffre/symbole. Puis pressez le bouton [INSERT/DELETE (COPY)]. Le chiffre/symbole est supprimé et les chiffres/symboles suivants avancent pour combler l'espace créé.

5. Pour écrire le morceau à l'aide d'une formule qui a été saisie, pressez le bouton [ENTER].

La séquence des Patterns pour le morceau est écrite selon la formule. Le PS-04 revient alors à la condition de l'étape 2. En pressant le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de base puis en pressant le bouton [►/■], vous pouvez faire jouer le morceau terminé pour vérifier le résultat.

TRUC

- Les formules saisies avec la méthode FAST sont sauvegardées avec chaque Projet. Si nécessaire, vous pouvez répéter les étapes 1-5 pour les rappeler, éditer des chiffres ou des symboles, et ré-écrire le morceau.
- Il n'y a pas de différence dues à la méthode de saisie utilisée pour un morceau une fois terminé, c'est-à-dire qu'un morceau sera le même, qu'il ait été créé par programmation pas à pas ou par la méthode FAST. Un morceau écrit avec la méthode FAST peut par conséquent être édité par programmation pas à pas.

Saisie de données de progression d’accords

Cette section explique comment ajouter des informations d’accord (tonique et type d’accord) au morceau. Les morceaux pour lesquels des informations d’accord ont été saisies joueront avec la phrase de basse transposée et transformée en fonction de la progression d’accords.

TRUC

- Si la tonique originale du Pattern et celle saisie pour le morceau sont différentes, c’est la tonique du morceau qui sera utilisée pour transposer la phrase de basse.
- Si le type d’accord d’origine du Pattern et celui saisi pour le morceau sont différents, c’est celui du morceau qui sera utilisé pour transformer la phrase de basse (certaines phrases peuvent ne pas être transformées).

1. Pressez répétitivement le bouton [RHYTHM] pour faire s’afficher l’écran de base du mode SONG.

2. Pressez le bouton [REC].

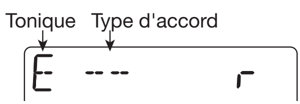
3. Si nécessaire, revenez au point où vous désirez saisir le premier accord.

Dans l’exemple ci-dessous, c’est la position de début du morceau qui est sélectionnée. L’indication "EV" signifie qu’un événement (Pattern, accord, tempo, etc.) a déjà été programmé en ce point.



4. Utilisez les touches curseur haut/bas pour faire s’afficher l’information d’accord (tonique + type d’accord)

A un point où une information de Pattern est saisie, l’information d’accord “E--” (tonique: E, type d’accord: pas de transformation) est automatiquement affectée. "r" indique que la tonique peut être spécifiée.

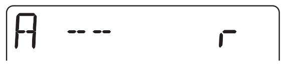


TRUC

- Quand “--” (pas de transformation) est sélectionné comme type d’accord, la phrase de basse du Pattern est jouée telle quelle (toutefois, la totalité de la phrase sera transposée en fonction de la tonique du morceau).
- Si aucune information n’est saisie sur le point actuel, l’indication "←ROOT" (pour la tonique) ou "←CHORD" (pour le type d’accord) s’affiche.

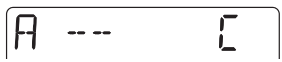
5. Tournez la molette pour sélectionner la tonique.

La tonique peut être réglée dans la plage de E à D#.



6. Pressez la touche curseur [▼].

"C" indique que le type d’accord peut être spécifié dans cet écran.



7. Tournez la molette pour spécifier le type d’accord.

Les réglages suivants sont possibles.

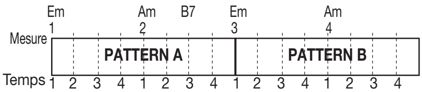
Affichage	Signification	Affichage	Signification
-- --	Pas de transform.	7SUS4	7ème quarte suspendue
MAJ	Triade majeure	SUS4	Quarte suspendue
m	Triade mineure	m7b5	7ème mineure quinte dim.
7	7ème de dominante	m6	6ème mineure
m7	7ème mineure	6	6ème majeure
M7	7ème majeure	m9	9ème mineure
AUG	Augmenté	M9	9ème majeure
DIM	Diminué	mM7	7ème mineure majeure



8. Utilisez la touche curseur [►] pour passer à la mesure suivante où vous voulez programmer des informations d’accord et refaites cette procédure.

Dans l’écran de saisie d’information d’accord, vous pouvez utiliser les touches curseur gauche/droite pour déplacer le point de saisie par mesure (pour vérifier la position, pressez répétitivement la touche curseur [▲] pour revenir à l’écran de position actuelle).

Si nécessaire, vous pouvez changer l’information d’accord en cours de Pattern et de mesure, comme représenté ci-dessous. Pour cela, retournez à l’écran de position actuelle, tournez la molette pour spécifier la position voulue en unités de mesure/temps, et appelez à nouveau l’écran de saisie d’information d’accord.



9. Répétez les étapes 5-8 et saisissez les informations d’accord restantes.

Si vous avez fait une erreur ou si vous voulez changer quelque chose, procédez comme suit.

● Changement d’information d’accord

Déplacez la position actuelle sur le point où vous désirez faire le changement, puis pressez la touche curseur [▼] répétitivement pour faire s’afficher l’écran de saisie d’informations d’accord et utilisez la molette afin de changer l’information d’accord.

● Effacement d’information d’accord

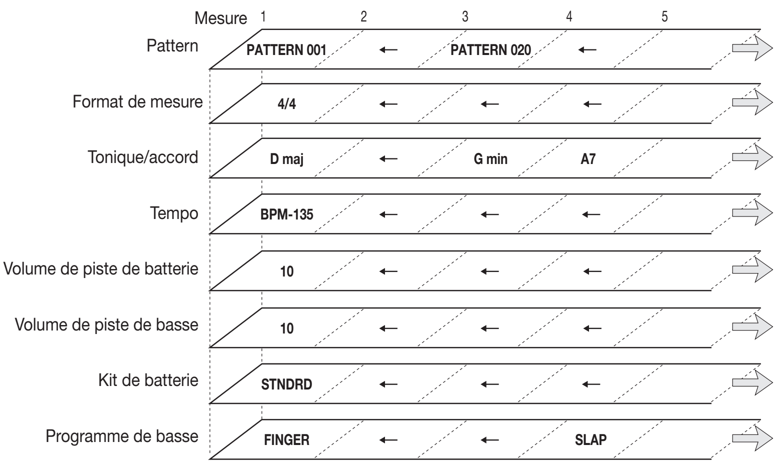
Déplacez la position actuelle sur le point où vous désirez procédez à l’effacement, puis pressez répétitivement la touche curseur [▼] pour faire s’afficher l’écran de saisie d’informations d’accord et pressez le bouton [EDIT/UTILITY]. Cela ramène ce point au réglage "←ROOT" ou "←CHORD" (signifiant que c’est l’information d’accord précédente du morceau qui reste utilisée).

8. Pour terminer la saisie, pressez le bouton [REC].

Le bouton [REC] s’éteint, et l’écran de base du mode SONG revient. En pressant le bouton [►/■], vous pouvez faire jouer le morceau fini pour vérifier le résultat.

Saisie d’autres informations d’événement

Un morceau est constitué de différentes informations d’événement incluant Pattern, accord, tempo et format de mesure. Un morceau peut être comparé à une matrice telle que celle représentée ci-dessous. Quand la programmation de morceau est activée (bouton [REC] allumé), les touches curseur gauche/droite et la molette peuvent servir à déplacer la position actuelle et les touches curseur haut/bas à appeler l’élément désiré pour la programmation d’un nouvel événement ou pour éditer l’information d’événement.



1. Pressez répétitivement le bouton [RHYTHM] pour faire s'afficher l'écran de base du mode SONG.

2. Pressez le bouton [REC].

La programmation et l'édition d'événement deviennent possibles et l'écran de position actuelle s'affiche. Quand l'indication "EV" apparaît à droite, c'est qu'un certain type d'information d'événement a déjà été programmé pour ce point.

```
001-01 Ev
```

3. Utilisez les touches curseur gauche/droite (mesure) ou la molette (temps) pour accéder au point où vous désirez saisir une nouvelle information d'événement.

TRUC

La position de programmation ne peut être spécifiée par unités de temps que lorsque l'écran de position actuelle est affiché. Pour saisir des informations d'événement à l'intérieur d'une mesure sur un certain temps, spécifiez d'abord la position voulue avec l'écran ci-dessus (toutefois, les informations de format de mesure ne peuvent être programmées que par unités de mesure).

4. Utilisez la touche curseur [▼] pour faire s'afficher l'écran de programmation pour le type d'événement désiré.

Si une information d'événement a déjà été saisie pour ce point, sa valeur s'affiche.

```
BPM= 120_0
```

Si aucune information d'événement n'a été saisie, l'écran affiche "←xxx" (où xxx est le nom de l'événement). Cela signifie que l'information propre à l'événement précédent continue d'être valable pour cette position.

```
←BPM
```

Les contenus des événements et les formats d'affichage sont donnés ci-dessous.

Type d'affichage	Affichage quand aucune information d'événement n'est programmée en ce point	Plage de réglage	Plus petite unité de saisie
Pattern	← PTN	000 – 510	Mesure/temps
Accord	← ROOT / ← CHORD	Voir page 78	
Tempo	← BPM	40.0 – 250.0	
Kit de batterie	← DRKIT	0 – 6 (Voir page 120)	
Programme de basse	← BSPRG	0 – 4 (Voir page 120)	
Niveau de batterie	← DRVOL	0 – 15	
Niveau de basse	← BSVOL	0 – 15	
Format de mesure	← TIMSIG	1/4 – 8/4	Mesure

5. Tournez la molette pour programmer la valeur de réglage de l'événement.

6. Saisissez des informations d'autres événements de la même façon.

Pour saisir plus d'informations pour le même type d'événement, utilisez les touches curseur gauche/droite afin de déplacer la position actuelle par unité de mesure dans l'écran de programmation d'événement, puis saisissez votre information au nouvel emplacement (pour vérifier la position actuelle, pressez la touche curseur [▲] pour revenir à l'écran de position actuelle. Pour spécifier la position actuelle par unité de temps, utilisez la touche curseur [▲] pour retourner à l'écran de position actuelle, tournez la molette pour accéder à la position voulue, puis rappelez l'écran de programmation d'événement.

Si vous avez fait une erreur ou si vous désirez changer quelque chose, procédez comme suit.

● Changement de l'information d'événement

Déplacez la position actuelle sur le point où vous désirez faire le changement, puis utilisez les touches curseur haut/bas pour faire s'afficher l'événement à changer et utilisez la molette pour changer sa valeur.

● Effacement d'une information d'événement

Déplacez la position actuelle sur le point où l'événement à supprimer est programmé. Puis utilisez les touches curseur haut/bas pour faire s'afficher l'événement à supprimer et pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

7. Pour terminer la saisie, pressez le bouton [REC].

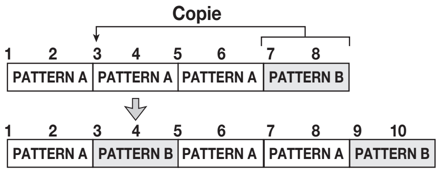
Le bouton [REC] s'éteint, et l'écran de base du mode SONG revient. En pressant le bouton [►/■], vous pouvez faire jouer le morceau fini pour vérifier le résultat.

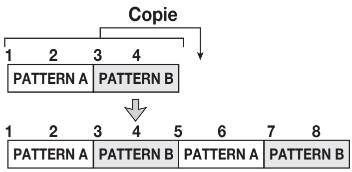
■ Edition d'un morceau

Cette section explique comment éditer un morceau que vous avez créé.

Copie d'une zone de mesures spécifique

Une partie d'un morceau peut être spécifiée comme une plage de mesures et copiée en un autre emplacement.



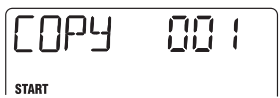


1. Pressez répétitivement le bouton [RHYTHM] pour faire s'afficher l'écran de base du mode SONG. Puis pressez le bouton [REC].

La programmation pas à pas de morceau est activée.

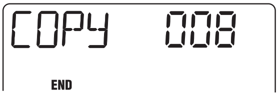
2. Pressez deux fois le bouton [INSERT/DELETE (COPY)].

L'écran suivant apparaît.



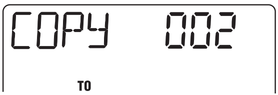
3. Tournez la molette pour sélectionner la mesure de début de la zone source de copie et pressez le bouton [ENTER].

L'indication "END" apparaît et vous pouvez sélectionner le point de fin de copie.



4. Tournez la molette pour sélectionner la mesure de fin de la source de copie et pressez le bouton [ENTER].

L'indication “TO” apparaît et vous pouvez sélectionner le point de début de la destination de copie.



5. Tournez la molette pour sélectionner la mesure de début de la zone de destination de copie.

6. Pour effectuer la copie, pressez le bouton [ENTER].

Pour annuler la procédure, pressez le bouton [EXIT].

TRUC

Quand vous effectuez la copie, le morceau s'allonge du nombre de mesures copiées et le point EOS (fin du morceau) est repoussé.

7. Pour revenir à l'écran de base du mode Song, pressez le bouton [REC].

Le bouton [REC] s'éteint.

Transposition de la totalité du morceau

Vous pouvez transposer la piste de basse du morceau rythmique par unités d'un demi-ton.

1. Pressez répétitivement le bouton [RHYTHM] pour faire s'afficher l'écran de base du mode SONG.

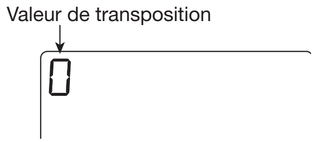
2. Pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le menu utilitaire du mode SONG apparaît.



3. Vérifiez que l'indication “TRANSPOSE” s'affiche et pressez le bouton [ENTER].

Le mode de transposition de morceau est activé.



4. Tournez la molette pour sélectionner le réglage de transposition par unités d'un demi-ton (-6 à 0 à+6).

Le réglage par défaut est "0" (pas de transposition). Quand vous sélectionnez par exemple "+6", le morceau est transposé vers le haut de 6 demi-tons.

5. Pressez le bouton [ENTER].

L'indication "ENT/EXIT" s'affiche.

6. Pour effectuer la transposition, pressez encore une fois le bouton [ENTER].

Pour annuler la procédure, pressez le bouton [EXIT]. Quand la transposition est terminée, l'affichage "TRANSPOSE" ré-apparaît.

TRUC

Pour revenir aux conditions d'origine, effectuez la transposition en sens inverse.

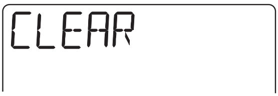
■ Effacement d'un morceau

Vous pouvez effacer la totalité du contenu d'un morceau et le ramener à l'état vierge.

1. Pressez répétitivement le bouton [RHYTHM] pour faire s'afficher l'écran de base du mode SONG.

2. Pressez le bouton [INSERT/DELETE (COPY)].

L'indication "CLEAR" s'affiche.



3. Pressez le bouton [ENTER].

L'indication "ENT/EXIT" s'affiche.

4. Pour effectuer l'effacement, pressez encore une fois le bouton [ENTER].

Pour annuler la procédure, pressez le bouton [EXIT].

■ Importation de Patterns/informations de morceau depuis un autre Projet

Vous pouvez importer un morceau et tous ses Patterns depuis un autre Projet stocké sur carte SmartMedia pour utilisation dans un Projet actuel.

NOTE

Quand la procédure d'importation est effectuée, tous les Patterns et informations de morceau du projet actuel sont remplacés.

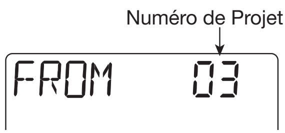
1. Pressez le bouton [RHYTHM] pour afficher l'écran de base du mode SONG ou du mode PATTERN.

La procédure d'importation de Patterns/morceau (Song) peut s'effectuer en mode SONG ou en mode PATTERN.

2. Pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

3. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour faire s'afficher "IMPORT" et pressez [ENTER].

Vous pouvez maintenant sélectionner le numéro du Projet depuis lequel importer le morceau et les Patterns.



4. Tournez la molette pour sélectionner le Projet depuis lequel vous importez.

5. Pressez le bouton [ENTER].

L'indication "ENT/EXIT" s'affiche.

6. Pour effectuer la procédure d'importation, pressez une fois encore le bouton [ENTER].

Quand l'importation est terminée, l'indication "IMPORT" revient.

Référence [Effets]

Cette section explique comment utiliser et éditer les effets intégrés au PS-04.

A propos des effets

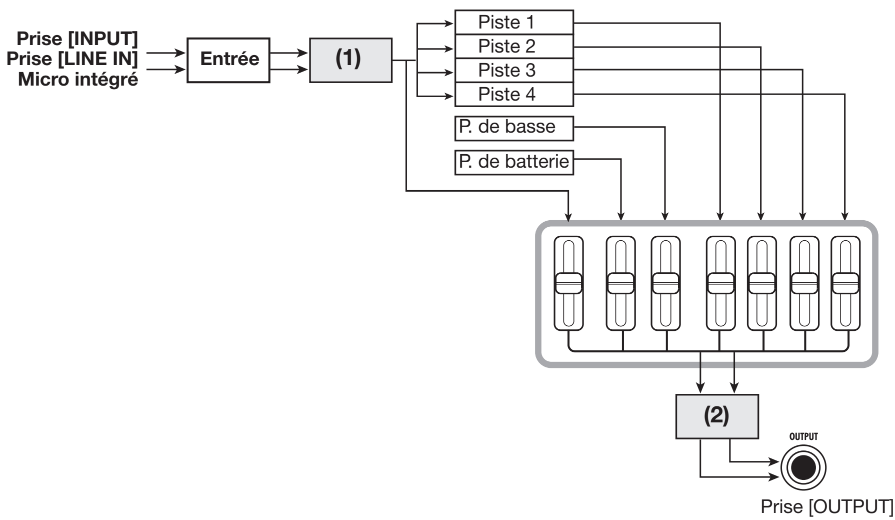
Le PS-04 a deux types d'effet, les "effets par insertion" qui s'insèrent en un point spécifique du trajet du signal et les effets en boucle départ/retour qui sont connectés au mixer intégré et s'appliquent à toutes les pistes. Les deux types peuvent être utilisés simultanément.

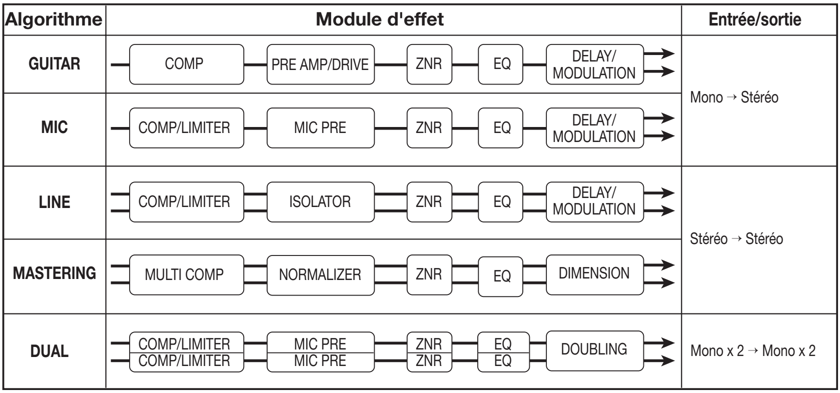
■ Effet par insertion

L'effet par insertion est un multi-effet qui combine plusieurs effets simples tels que compresseur et simulateur d'ampli. Il peut être inséré soit directement après l'entrée, soit directement après la sortie stéréo du mixer.

Une combinaison d'effets simples dans l'effet par insertion est appelée un algorithme. L'effet par insertion a 5 types d'algorithmes, et la position d'insertion change selon l'algorithme sélectionné. Les algorithmes et positions d'insertion disponibles sont donnés dans le tableau suivant.

Algorithme	Description	Point d'insertion
GUITAR / BASS	Cet algorithme est souhaitable pour l'enregistrement de la guitare/basse.	Directement après l'entrée (1)
MIC	Un algorithme souhaitable pour les voix et autres enregistrements au micro.	Directement après l'entrée (1)
LINE	Un algorithme souhaitable principalement pour l'enregistrement d'instruments à sortie stéréo tels qu'un synthétiseur.	Directement après l'entrée (1)
DUAL	Un algorithme souhaitable pour enregistrer deux canaux totalement indépendants avec 2 entrées mono et 2 sorties mono.	Directement après l'entrée (1)
MASTERING	Un algorithme souhaitable pour traiter un signal de mixage stéréo durant le mixage final	Directement avant la prise [OUTPUT] (2)





Les effets simples qui constituent l'algorithme sont appelés "modules d'effet". Les types de module d'effet disponibles et la séquence d'effets diffèrent pour les divers algorithmes (voir illustration ci-dessus).

Un module d'effet est constitué du "type d'effet" déterminant le type de son et des paramètres d'effet qui déterminent l'intensité et le fonctionnement de l'effet. Les réglages de type d'effet et de paramètres d'effet pour un module sont enregistrés dans un "Patch".
Pour chaque algorithme, il y a 20 – 60 Patches. Vous pouvez non seulement appeler et utiliser des Patches pré-programmés, mais également éditer des paramètres d'effet et enregistrer les résultats dans vos propres Patches

Le nombre de Patches disponibles par algorithme est donné dans le tableau ci-dessous.

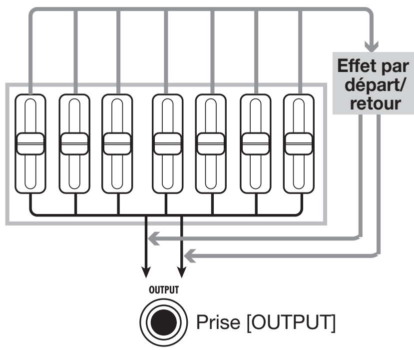
Algorithme	Nombre de Patches (Patches pré-programmés)
GUITAR/BASS	60 (50)
MIC	30 (20)
LINE	30 (20)
DUAL	30 (20)
MASTERING	20 (15)

TRUC

Le configuration d'entrée/sortie d'effet diffèrent pour les divers algorithmes. Il y a trois configurations: entrée mono/sortie stéréo, entrée stéréo/sortie stéréo et entrée mono x 2/ sortie mono x 2

■ Effet par départ/retour

L'effet par départ/retour peut être utilisé communément par toutes les pistes. Il sert à ajouter reverb, delay ou chorus aux pistes audio et aux pistes de batterie/basse. Le signal de ces pistes est envoyé (départ) à la boucle d'effet et le son d'effet est renvoyé (retour) au mixage juste avant la prise [OUTPUT].
L'intensité de l'effet par départ/retour peut être réglée en pilotant le niveau du signal envoyé à cette boucle d'effet (niveau de départ).



L'effet par départ/retour est constitué du "type d'effet" déterminant le type de son et des paramètres d'effet qui déterminent l'intensité et le fonctionnement de l'effet. Les réglages de type

d’effet et de paramètres d’effet pour un module sont enregistrés dans un "Patch". L’effet par départ/retour peut utiliser 40 Patches. Par défaut, 30 de ces Patches sont pré-programmés.

TRUC

Les Patches pour l’effet par insertion et l’effet par départ/retour sont mémorisés par Projet.

■ Ecrans du mode EFFECT

Pour faire les réglages d’effet par insertion et d’effet par départ/retour, vous devez faire passer le PS-04 en mode EFFECT en pressant le bouton [EFFECT] depuis les modes AUDIO, RHYTHM, ou SYSTEM. Quand vous passez en mode EFFECT, un des écrans suivants apparaît.

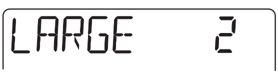
● Ecran de base de l’effet par insertion

Cet écran vous permet de sélectionner le patch d’effet par insertion. Immédiatement après son affichage, le nom de l’algorithme actuellement sélectionné s’affiche brièvement, puis le nom du Patch apparaît.



● Ecran de base de l’effet par départ/retour

Cet écran vous permet de sélectionner le Patch pour l’effet par départ/retour. Immédiatement après affichage de l’écran, l’indication "SEND" (départ) s’affiche brièvement, puis le nom du Patch apparaît.



Presser le bouton [EFFECT] depuis le mode EFFECT fait alterner entre les deux écrans ci-dessus.

Etapes de base pour l’emploi de l’effet par insertion

Cette section explique les étapes pour sélectionner un Patch d’effet par insertion et pour éditer son contenu.

■ Sélection du Patch d’effet par insertion

Pour changer le Patch d’effet par insertion, procédez comme suit.

1. Pressez répétitivement le bouton [EFFECT] pour faire s’afficher l’écran de base de l’effet par insertion.

Le Patch actuellement sélectionné s’affiche.



2. Utilisez les touches curseur haut/bas pour sélectionner l’algorithme désiré.

Peu après avoir sélectionné l’algorithme, le Patch actuellement sélectionné pour cet algorithme s’affiche.

NOTE

La position d’insertion de l’effet par insertion diffère en fonction de l’algorithme (pour des détails, voir page 84).

3. Tournez la molette pour sélectionner le Patch.

Quand vous sélectionnez un nouveau Patch, ses réglages entrent immédiatement en vigueur.

TRUC

Si “EMPTY” s’affiche, c’est que vous avez sélectionné un Patch vide. Si un tel Patch est sélectionné, l’effet par insertion n’agit pas.

4. Pour temporairement désactiver l’effet par insertion, pressez le bouton [TUNER/BYPASS].

Quand vous pressez le bouton [TUNER/BYPASS]

en mode EFFECT, l’effet par insertion est court-circuité et c’est la fonction accordeur intégré qui s’active (pour des informations sur la fonction accordeur, voir page 92).
Quand vous pressez le bouton [TUNER/BYPASS] ou le bouton [EXIT], le PS-04 revient à la condition de l’étape 2.

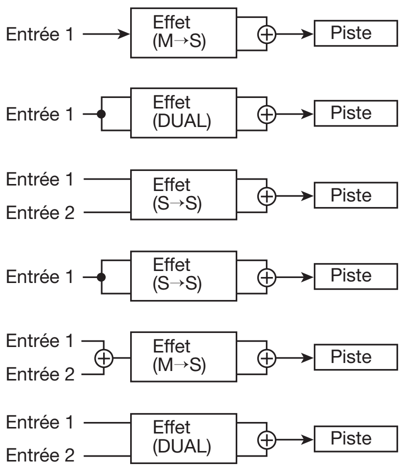
TRUC

Si vous pressez le bouton [TUNER/BYPASS] dans un mode autre que le mode EFFECT, l’indication "BYPASS" s’affiche durant quelques secondes et l’effet par insertion est court-circuité. Presser une fois encore le bouton [TUNER/BYPASS] restaure la condition d’origine.

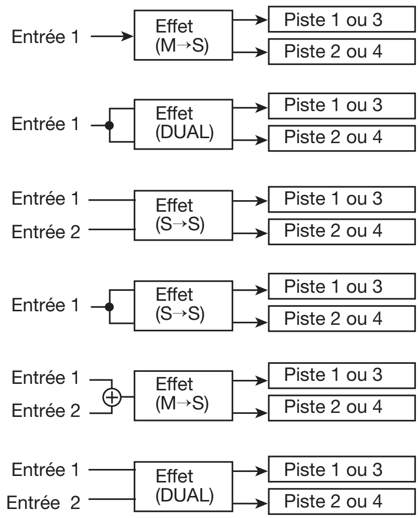
Le trajet du signal quand vous utilisez l’effet par insertion dépend de la position d’insertion et du nombre de canaux (mono ou stéréo). Les combinaisons possibles sont représentées ci-dessous.
Dans l’illustration, “M→S” signifie "entrée mono, sortie stéréo", “S→S” signifie "entrée stéréo/sortie stéréo" et “DUAL” signifie "entrée mono x 2/sortie mono x 2".

● Position d’insertion immédiatement après l’entrée (Input)

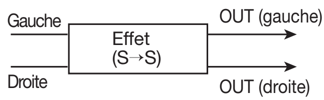
● **Enregistrement de piste en mono**



● **Enregistrement de pistes en stéréo**



● Position d’insertion immédiatement après le mixer intégré

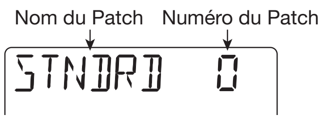


■ Edition d’un Patch d’effet par insertion

Cette section explique comment changer le type d’effet et les réglages de paramètres d’effet d’un Patch pour créer vos propres Patches.

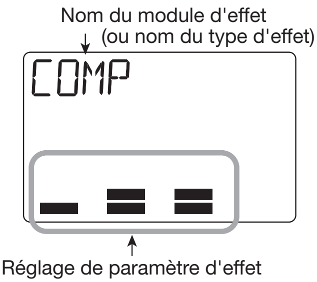
1. Faites s’afficher l’écran de base de l’effet par insertion.

2. Sélectionnez l’algorithme et si nécessaire, tournez la molette pour sélectionner le Patch à éditer.



3. Pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le nom du module d'effet actuellement sélectionné pour ce Patch s'affiche (pour les modules qui comprennent plusieurs types d'effet, c'est le nom du type d'effet actuellement sélectionné qui s'affiche).



TRUC

Durant l'édition d'effet, les indicateurs de niveau donnent une indication grossière de la valeur de réglage du paramètre.

4. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour sélectionner le module d'effet que vous désirez éditer.

Les modules d'effet défilent séquentiellement, comme représenté ci-dessous.

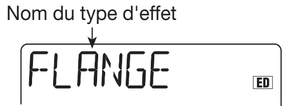
TRUC

Certains types d'effet ont un nombre élevé de paramètres d'effet, qui sont répartis sur deux pages. Pour certains de ces types d'effet, l'indication à la droite de l'afficheur (P1/P2) signale la page actuellement affichée.

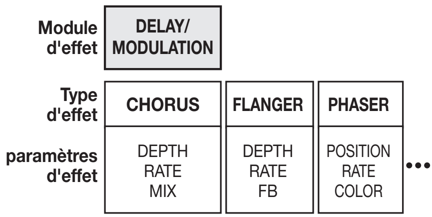
5. Le type d'effet qui est utilisé peut être changé avec les touches curseur haut/bas.

Cela n'est possible que pour les modules d'effet ayant plusieurs types d'effet (pour des détails, voir la liste dans la dernière section de cette documentation).

Par exemple, quand vous changez le type d'effet du module DELAY/MODULATION en FLANGE, l'indication suivante apparaît.



Les paramètres d'effet qui peuvent être réglés dépendent du type d'effet. Changer le type d'effet changera le paramètre d'effet parallèlement.

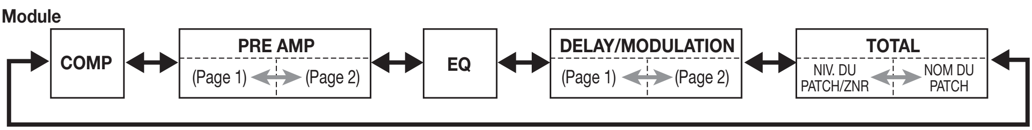


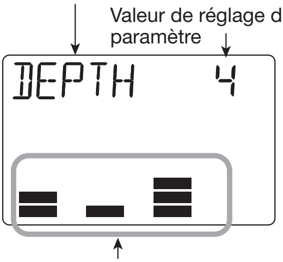
TRUC

Si vous changez des réglages par rapport à ceux qui étaient mémorisés, l'indication "ED" (pour édité) s'affiche en haut à droite de l'afficheur. L'indication disparaît si vous ramenez les réglages à leur valeur d'origine.

6. Utilisez les faders 1-4 pour régler les paramètres d'effet.

Durant l'édition d'effet, les faders 1-4 sont affectés aux différents paramètres d'effet. Quand vous bougez un fader, la valeur du paramètre lui correspondant s'affiche quelques secondes. Les indicateurs de niveau donnent une indication grossière de la valeur. Pour une liste des paramètres de chaque module/type d'effet, voir page 104.



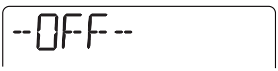


TRUC

Quand vous pressez les boutons de statut 1-4, la valeur du paramètre d'effet correspondant s'affiche. Dans ces conditions, la molette peut servir à régler la valeur du paramètre affiché. Pour un réglage fin, cette méthode est pratique.

7. Pour commuter on et off le module d'effet, appelez le nom du module (ou le type d'effet) à l'écran et pressez le bouton [TUNER/BYPASS].

Quand le module d'effet est désactivé (off), le nom du module (ou du type d'effet) et l'indication "-OFF-" alternent dans l'afficheur.



TRUC

Le module TOTAL (ZNR/niveau de Patch) est toujours activé et ne peut pas être désactivé.

8. Répétez les étapes 4-7 si nécessaire pour éditer d'autres modules.

9. Pour régler le niveau de Patch (le niveau de volume final du Patch) utilisez les touches curseur gauche/droite pour faire s'afficher "TOTAL" puis bougez le fader 1.

La plage de réglage de niveau de Patch est 1 – 30.

10. Pour régler la sensibilité de la ZNR (Zoom Noise Reduction/Réduction de bruit Zoom), utilisez les touches curseur gauche/droite pour faire s'afficher "TOTAL" puis bougez le fader 2.

Réglez-la aussi haut que possible sans que le son ne soit brutalement coupé quand vous jouez de votre instrument.

11. Quand les réglages sont terminés, pressez le bouton [EXIT].

L'écran de base de l'effet par insertion revient. Si vous changez de Patch sans avoir d'abord sauvegardé le Patch édité, tous les changements effectués seront perdus. Voir la section suivante sur la façon de mémoriser un patch.

■ Mémorisation d'un Patch d'effet par insertion

Pour conserver un Patch édité, procédez comme suit.

1. Depuis l'écran de base d'effet par insertion, pressez le bouton [EDIT/UTILITY] et éditez le Patch.

2. Quand l'édition du Patch est terminée, pressez le bouton [INSERT/DELETE (COPY)].

Le numéro du Patch de destination de l'enregistrement et le nom du Patch actuellement sélectionné alternent dans l'afficheur.



3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de la mémoire dans laquelle vous voulez stocker le Patch.

4. Pour effectuer la mémorisation, pressez le bouton [ENTER].

Le Patch édité est mémorisé et l'écran de base de l'effet par insertion revient.

■ Changement du nom d'un Patch d'effet par insertion

Le nom du Patch d'effet par insertion actuellement sélectionné peut être changé comme suit.

1. Depuis l'écran de base de l'effet par insertion, sélectionnez le Patch dont vous désirez changer le nom et pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

2. Pressez répétitivement une des touches curseur gauche/droite pour que le premier caractère du nom clignote.

Le caractère clignotant peut être changé.



3. Tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, voir page 71.



TRUC

Vous pouvez aussi utiliser les faders 1-3 pour la saisie de caractère.

4. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour déplacer le clignotement.



5. Répétez les étapes 3-4 pour terminer le nouveau nom du Patch.

6. Quand le changement est terminé, pressez le bouton [ENTER].

L'écran de base de l'effet par insertion revient. Pour conserver le nom saisi, mémorisez le Patch.

Etapes de base pour l'emploi de l'effet par départ/retour

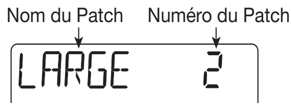
Cette section explique les étapes pour sélectionner un Patch d'effet par départ/retour et l'éditer.

■ Sélection d'un Patch d'effet par départ/retour

Pour changer le Patch d'effet par départ/retour, procédez comme suit.

1. Pressez répétitivement le bouton [EFFECT] pour faire s'afficher l'écran de base d'effet par départ/retour.

L'indication "SEND" (départ) s'affiche brièvement puis le nom du Patch actuellement sélectionné apparaît.



2. Tournez la molette pour sélectionner le Patch.

Quand vous sélectionnez un nouveau Patch, ses réglages entrent immédiatement en vigueur.

TRUC

L'intensité de l'effet par départ/retour peut être réglée pour chaque piste grâce à un paramètre de piste (→ p. 56).

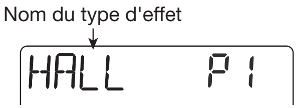
■ Edition d'un Patch d'effet par départ/retour

Cette section explique comment modifier un Patch d'effet par départ/retour.

1. Appelez l'écran de base d'effet par départ/retour. Puis tournez la molette pour sélectionner le Patch à éditer.

2. Pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

Le Patch peut maintenant être édité et le nom du type d’effet actuellement sélectionné pour ce Patch s’affiche.



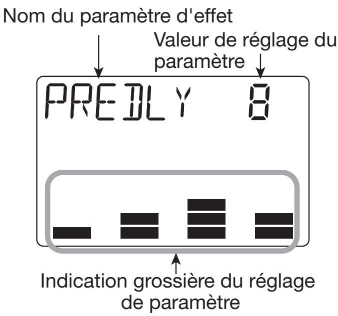
3. Utilisez les touches curseur haut/bas pour sélectionner le type d’effet.

Pour des détails sur les types d’effet qui peuvent être sélectionnés pour l’effet par départ/retour, voir la liste dans la dernière section de cette documentation.



4. Utilisez les faders 1-4 pour régler la valeur des paramètres.

Quand vous bougez un fader, la valeur du paramètre correspondant s’affiche durant quelques secondes. Les indicateurs de niveau donnent une indication grossière de la valeur. Pour une liste des paramètres qui peuvent être réglés, voir la dernière section de cette documentation.



TRUC

- Quand vous pressez les boutons de statut 1-4, la valeur du paramètre d’effet correspondant s’affiche. Dans ces conditions, la molette peut servir à régler la valeur du paramètre affiché.
- Pour les effets par départ/retour, les paramètres s’affichent sur deux pages (la page actuellement affichée est indiquée par P1/P2). Si nécessaire, utilisez les touches curseur gauche/droite pour sélectionner la page, puis utilisez les faders pour faire le réglage.

5. Répétez la procédure ci-dessus si nécessaire pour régler d’autres paramètres.

6. Quand les réglages sont terminés, pressez le bouton [EXIT].

L’écran de base d’effet par départ/retour revient.

NOTE

Si vous changez de Patch sans avoir d’abord sauvegardé le Patch édité, tous les changements effectués seront perdus. Voir la section suivante pour des informations sur la façon de mémoriser un Patch.

■ Mémorisation d’un Patch d’effet par départ/retour

Pour conserver un Patch édité, procédez comme suit.

1. Depuis l’écran de base d’effet par départ/retour, pressez le bouton [EDIT/UTILITY] et éditez le Patch.

2. Quand l’édition du Patch est terminée, pressez le bouton [INSERT/DELETE (COPY)].

Le numéro du Patch de destination de l’enregistrement et le nom du Patch actuellement sélectionné alternent dans l’afficheur.



3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de la mémoire dans laquelle vous voulez stocker le Patch.

4. Pour effectuer la mémorisation, pressez le bouton [ENTER].

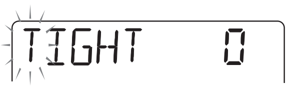
Le Patch édité est mémorisé et l'écran de base d'effet par départ/retour revient.

■ Changement du nom d'un Patch d'effet par départ/retour

Le nom du Patch d'effet par départ/retour actuellement sélectionné peut être changé comme suit.

1. Depuis l'écran de base d'effet par départ/retour, sélectionnez le Patch dont vous désirez changer le nom et pressez le bouton [EDIT/UTILITY].

2. Pressez répétitivement une des touches curseur gauche/droite pour que le premier caractère du nom clignote.



3. Tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, voir page 71.

TRUC

Vous pouvez aussi utiliser les faders 1-3 pour la saisie de caractère.

4. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour déplacer le clignotement.

5. Répétez les étapes 3-4 pour terminer le nouveau nom du Patch.

6. Quand le changement est terminé, pressez le bouton [ENTER].

L'écran de base d'effet par départ/retour revient. Pour conserver le nom saisi, mémorisez le Patch.

Emploi de la fonction accordeur (Tuner)

Le PS-04 comprend un accordeur polyvalent pouvant servir à une guitare 7 cordes et à d'autres accords non conventionnels. Cette section explique comment utiliser la fonction accordeur.

■ Emploi de l'accordeur chromatique

L'accordeur chromatique qui peut automatiquement détecter la hauteur par paliers d'un demi-ton fonctionne comme suit.

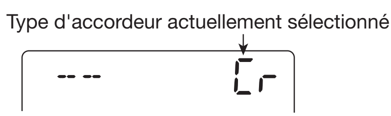
1. Connectez l'instrument à accorder en prise [INPUT] et assurez-vous que "INPUT" est sélectionnée comme source d'entrée.

TRUC

Il est aussi possible d'envoyer à l'accordeur le signal venant du micro intégré ou de la prise [LINE IN]. Dans ce cas, changez en conséquence le réglage de source d'entrée.

2. Depuis un des écrans du mode EFFECT, pressez le bouton [TUNER/BYPASS].

Presser le bouton [TUNER/BYPASS] en mode EFFECT court-circuite l'effet par insertion et active l'accordeur intégré. Quand l'accordeur est activé pour la première fois, l'indication "CHROMATIC" s'affiche durant quelques secondes et l'accordeur chromatique est choisi. Durant le fonctionnement de l'accordeur, l'indication "CR" à droite de l'afficheur signale que c'est ce type d'accordeur qui est sélectionné.



TRUC

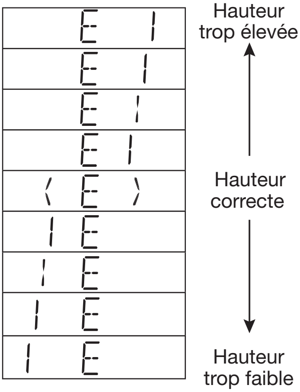
En pressant répétitivement les touches curseur gauche/droite, vous pouvez changer de type d'accordeur. Pour des détails, voir la section suivante.

3. Jouez à vide la corde à accorder.

La hauteur est automatiquement détectée et l'afficheur donne l'éloignement de la hauteur actuelle par rapport à la hauteur correcte.

Nom de la note détectée (o signifie #)



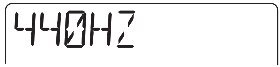


4. Accordez la corde jusqu'à ce que l'indication "<>" encadre la note désirée.

5. Accordez les autres cordes de la même façon.

6. Pour changer la hauteur de référence de l'accordeur, tournez la molette durant le fonctionnement de l'accordeur.

La hauteur de référence par défaut s'affiche. Le réglage par défaut est le *la* médian à 440 Hz. La hauteur peut être changée de 435 à 445 Hz par paliers de 1 Hz.
L'affichage revient à l'indication précédente après un instant.



TRUC

La hauteur de référence est ramenée à 440 Hz lorsque le PS-04 est éteint puis rallumé.

7. Pour quitter la fonction accordeur, pressez le bouton [EXIT].

Le court-circuitage (bypass) de l'effet par insertion est annulé et l'affichage précédent ré-apparaît.

■ Emploi d'autres types d'accord

Le PS-04 vous permet différents autres types d'accord que l'accord chromatique, notamment des fonctions d'accord spéciales pour guitare et basse. Pour ces types, il est d'abord nécessaire de sélectionner un numéro de corde et d'accorder les cordes une à une.

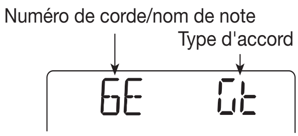
1. Connectez l'instrument à accorder en prise [INPUT] et assurez-vous que "INPUT" est sélectionnée comme source d'entrée.

Type d'accord	GUITARE (GT)	BASSE (BS)	OPEN-A (OA)	OPEN-D (OD)	OPEN-E (OE)	OPEN-G (OG)	DADGAD (D modal) (DA)
Numéro de corde/nom de note	6E	4E	6E	6D	6E	6D	6D
	5A	3A	5A	5A	5B	5G	5A
	4D	2D	4E	4D	4E	4D	4D
	3G	1G	3A	3Fo	3Go	3G	3G
	2B	5B	2Co	2A	2B	2B	2A
	1E		1E	1D	1E	1D	1D
	7B						

2. **Depuis un des écrans du mode EFFECT, pressez le bouton [TUNER/ BYPASS] et utilisez les touches curseur gauche/droite pour appeler le type d’accordeur désiré.**

Les types d’accord et les numéros de corde sont donnés dans le tableau précédent.

Par exemple, quand vous sélectionnez le type d’accord "GT" (guitare), l’afficheur donne le numéro de corde et la note visée.



3. **Jouez la corde indiquée à vide et accordez-la.**

4. **Utilisez les touches curseur haut/bas pour sélectionner d’autres numéros de corde.**

Par exemple, quand "GT" (guitare) a été sélectionné comme type d’accord, presser la touche curseur [▼] passe en revue les numéros de corde suivants.
6E → 5A → 4D → 3G → 2B → 1E → 7B → 6E ...

5. **Accordez les autres cordes de la même façon.**

6. **Pour quitter la fonction accordeur, pressez le bouton [EXIT].**

Le court-circuitage (bypass) de l’effet par insertion est annulé et l’affichage précédent ré-apparaît.

TRUC

Si nécessaire, vous pouvez changer la hauteur de référence utilisée par l’accordeur. Le réglage par défaut est de 440 Hz pour le *la* médian. La procédure est la même que pour l’accordeur chromatique.

Référence [Système]

Cette section explique comment utiliser le mode SYSTEM pour gérer des Projets et faire des réglages qui affectent la totalité du PS-04.

Ecran du mode SYSTEM

Quand vous pressez le bouton [SYSTEM] alors que l'enregistreur est arrêté, le PS-04 passe en mode SYSTEM qui sert à gérer les Projets et à faire des réglages affectant la totalité de l'unité. Le menu système s'affiche.



TRUC

Quand vous passez au mode SYSTEM depuis les modes AUDIO, RHYTHM ou EFFECT, le contenu du Projet en cours est automatiquement sauvegardé.

A propos des Projets

Le PS-04 gère les données audio et les informations de réglage dans des unités nommées Projets. Un Projet contient les données suivantes.

- Données audio pour toutes les V-takes des pistes 1 – 4
- Numéro de la V-take sélectionnée pour les pistes 1 – 4
- Tous les réglages de paramètres de piste
- Tous les réglages du mixer interne
- Tous les Patterns utilisés pour la piste de batterie et la piste de basse
- Contenu de morceau (Song) pour la piste de batterie et la piste de basse
- Réglages de Patch d'effet
- Autres réglages de système

NOTE

Toutes les étapes suivies avec le PS-04 n'affectent que le Projet actuellement chargé. Il n'est pas possible de traiter plusieurs Projets simultanément.

■ Etapes de base pour traiter les Projets

Quand vous traitez les Projets, certaines étapes sont similaires pour chaque action. Les voici.

1. L'enregistreur étant arrêté, pressez le bouton [SYSTEM].

Le PS-04 passe en mode SYSTEM et le menu système apparaît.



2. Vérifiez que "PROJECT" s'affiche et pressez le bouton [ENTER].

Le menu de Projet servant à différentes actions relatives aux Projets apparaît.



3. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour sélectionner l'élément désiré et pressez le bouton [ENTER].

Le menu Projet a les options suivantes.

- **SELECT**
  Sélectionne et charge un projet existant.
- **NEW**
  Crée un nouveau Projet.
- **COPY**
  Copie le Projet actuellement chargé.
- **DELETE**
  Supprime un Projet déterminé.
- **PROTECT**
  Protège contre l'écriture le Projet actuellement chargé.
- **CAPACITY**
  Affiche la durée d'enregistrement restante.

- **NAME**

  Change le nom du projet actuellement chargé.

Les étapes suivantes différeront selon l'option sélectionnée. Voir les sections correspondantes ci-dessous.

■ Sélection d'un Projet

Vous pouvez sélectionner et charger un Projet sauvegardé sur carte SmartMedia comme suit.

TRUC

Quand vous mettez sous tension le PS-04, le Projet dernièrement utilisé est chargé automatiquement.

1. Référez-vous à "Etapes de base pour traiter les Projets" et faites s'afficher “SELECT”. Puis pressez le bouton [ENTER].



2. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du Projet à charger.

3. Pressez le bouton [ENTER] pour charger le Projet.

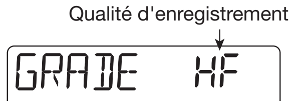
Quand le chargement est terminé, l'écran de base du mode AUDIO s'affiche.

■ Création d'un nouveau Projet

Vous pouvez créer un nouveau Projet sur la carte SmartMedia comme suit.

1. Référez-vous à "Etapes de base pour traiter les Projets" et faites s'afficher “NEW”. Puis pressez le bouton [ENTER].

L'affichage change comme suit. Depuis cet écran, vous pouvez spécifier la qualité de l'enregistrement (qualité sonore des pistes audio).



HINT

La qualité d'enregistrement ne peut être réglée que pour la totalité du Projet.

2. Tournez la molette pour sélectionner un des réglages de qualité d'enregistrement suivants.

- **HF (Hi-Fi)**

  Ce réglage donne priorité à la qualité sonore. Une carte SmartMedia de 16 Mo donne environ 7 minutes d'enregistrement, pour une seule piste.

- **LG (Long)**

  Ce réglage donne priorité à la durée d'enregistrement. Une carte SmartMedia de 16 Mo donne environ 15 minutes d'enregistrement, pour une seule piste.

3. Pour créer le Projet, pressez le bouton [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez le bouton [EXIT].

Quand vous pressez le bouton [ENTER], un nouveau Projet est créé sur la carte SmartMedia et ce Projet est chargé.

TRUC

- Le Projet nouvellement créé est automatiquement doté du nom “PROJxx” (où xx est le numéro de Projet).
- Vous pouvez changer le nom du Projet si désiré (→ p. 98).

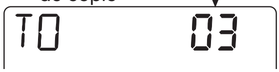
■ Copie d'un Projet

Vous pouvez copier le contenu du Projet actuellement chargé comme suit.

1. Référez-vous à "Etapes de base pour traiter les Projets" et faites s'afficher “COPY”. Puis pressez le bouton [ENTER].

L'écran suivant apparaît.

Numéro du Projet de destination de copie



2. **Tournez la molette pour sélectionner le numéro du Projet destination de la copie et pressez le bouton [ENTER].**

L'indication "ENT/EXIT" s'affiche.

3. **Pour effectuer la procédure de copie, pressez une fois encore le bouton [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez le bouton [EXIT].**

Quand vous effectuez la procédure de copie, le Projet de destination de copie est chargé et l'écran de base du mode AUDIO apparaît.

■ Suppression d'un Projet

Vous pouvez supprimer un Projet depuis la carte SmartMedia comme suit.

NOTE

Une fois qu'un Projet a été effacé, il ne peut pas être récupéré. Utilisez cette fonction avec soin pour éviter de perdre un Projet que vous désirez garder.

1. **Référez-vous à "Etapes de base pour traiter les Projets" et faites s'afficher "DELETE". Puis pressez le bouton [ENTER].**

L'écran suivant apparaît.

Numéro du Projet à supprimer



2. **Tournez la molette pour sélectionner le numéro de Projet et pressez le bouton [ENTER].**

L'indication "ENT/EXIT" s'affiche.

3. **Pour effectuer la suppression, pressez une fois encore le bouton [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez le bouton [EXIT].**

Il est aussi possible de supprimer le Projet actuellement chargé. Dans ce cas, le Projet qui le précède immédiatement sera automatiquement chargé.

NOTE

Un Projet pour lequel la protection contre l'écriture (voir la section suivante) a été activée ne peut pas être supprimé.

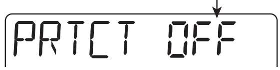
■ Protection d'un Projet

Vous pouvez protéger contre l'écriture le Projet actuel, pour que son contenu ne puisse être changé. Un Projet protégé contre l'écriture peut être reproduit normalement, et vous pouvez changer n'importe lequel de ses réglages, mais ces changements ne seront pas stockés sur la carte SmartMedia. Il est hautement recommandé d'utiliser cette fonction pour protéger un Projet finalisé d'un remplacement ou d'un effacement accidentel.

1. **Référez-vous à "Etapes de base pour traiter les Projets" et faites s'afficher "PROTECT". Puis pressez le bouton [ENTER].**

L'affichage change comme suit.

Réglage de protection on/off



2. **Tournez la molette pour changer le réglage en "ON".**

La protection contre l'écriture est activée et vous ne pouvez plus mémoriser de changement dans le Projet actuel. Pour désactiver la protection, rappelez l'écran ci-dessus et changez le réglage en "OFF".

3. **Pressez répétitivement le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine.**

Chaque pression du bouton [EXIT] vous ramène en arrière d'un écran.

■ Contrôle de la durée d'enregistrement restante

Pour vérifier combien il reste de durée d'enregistrement sur la carte SmartMedia, procédez comme suit.

1. Référez-vous à "Etapes de base pour traiter les Projets" et faites s'afficher "CAPACITY". Puis pressez le bouton [ENTER].

La durée d'enregistrement restante s'affiche, convertie en durée pour une piste mono.



TRUC

La valeur affichée ici change selon le réglage de qualité d'enregistrement(→ p. 96).

2. Pressez répétitivement le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine.

Chaque pression du bouton [EXIT] vous ramène en arrière d'un écran.

■ Changement du nom d'un Projet

Vous pouvez changer le nom du Projet actuellement chargé.

1. Référez-vous à "Etapes de base pour traiter les Projets" et faites s'afficher "NAME". Puis pressez le bouton [ENTER].

L'affichage change comme suit.



2. Tournez la molette pour changer le caractère clignotant.

3. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour déplacer le clignotement, puis tournez la molette pour sélectionner le caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, voir page 71.

TRUC

Vous pouvez aussi utiliser les faders 1-3 pour saisir les caractères et le fader 4 pour bouger le clignotement.

4. Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que le nom soit celui souhaité.

5. Pressez répétitivement le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine.

Chaque pression du bouton [EXIT] vous ramène en arrière d'un écran.

Changement du fonctionnement des indicateurs de niveau

Le niveau de signal donné par les indicateurs de niveau de l'afficheur peut être celui avant réglage de volume (niveau pré-fader) ou après réglage de volume (niveau post-fader). Pour changer le réglage, procédez comme suit.

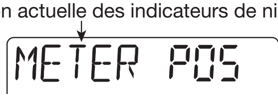
1. L'enregistreur étant arrêté, pressez le bouton [SYSTEM].

Le menu système apparaît.

2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour afficher "LVLMET" et pressez le bouton [ENTER].

L'affichage change comme suit.

Fonction actuelle des indicateurs de niveau



3. Tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.

- **POS (post-fader)**
  Le niveau affiché est celui du signal après passage par les faders 1-4 (par défaut).
- **PRE (pré-fader)**
  Le niveau affiché est celui du signal avant réglage de volume.

4. Pressez répétitivement le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine.

Chaque pression du bouton [EXIT] vous ramène en arrière d'un écran.

Réglage du gain du micro intégré

Vous pouvez régler la sensibilité d'entrée du micro intégré comme suit.

1. L'enregistreur étant arrêté, pressez le bouton [SYSTEM].

Le menu système apparaît.

2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour afficher "INT MIC" et pressez le bouton [ENTER].

L'affichage change comme suit.

Réglage actuel de sensibilité

GAIN LO

3. Tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.

- **LO**
  C'est le réglage de micro de proximité, souhaitable pour la prise de voix et de guitare acoustique (par défaut).
- **HI**
  C'est un réglage pour micro d'ambiance, souhaitable par exemple pour enregistrer la totalité d'un groupe dans un studio.

4. Pressez répétitivement le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine.

Chaque pression du bouton [EXIT] vous ramène en arrière d'un écran.

TRUC

Le réglage de sensibilité d'entrée est sauvegardé avec chaque Projet.

Activation/désactivation du rétro-éclairage

Vous pouvez régler on ou off le rétro-éclairage de l'afficheur du PS-04 comme suit. Si le PS-04 est alimenté par piles, désactiver le rétro-éclairage allongera la durée de vie des piles.

1. L'enregistreur étant arrêté, pressez le bouton [SYSTEM].

Le menu système apparaît.

2. Utilisez les touches curseur gauche/droite pour afficher "LCD" et pressez le bouton [ENTER].

L'affichage change comme suit.

LIGHT On

3. Tournez la molette pour sélectionner On ou Off.

Le réglage par défaut est "On" (rétro-éclairage activé).

4. Pressez répétitivement le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran d'origine.

Chaque pression du bouton [EXIT] vous ramène en arrière d'un écran.

Formater une carte SmartMedia

La procédure suivante formatera une carte SmartMedia insérée dans le PS-04.

NOTE

Si une carte SmartMedia non formatée par le PS-04 est insérée, l'enregistrement/ reproduction audio et la sauvegarde d'autres données n'est pas possible. Avant d'utiliser une carte Smartmedia neuve, veillez à la formater avec le PS-04.

1. Insérez la nouvelle carte SmartMedia et mettez le PS-04 sous tension.

2. Pressez le bouton [SYSTEM].

Le menu système apparaît.

3. Utilisez les touches curseur gauche/ droite pour afficher "CARD" et pressez le bouton [ENTER].

L'affichage change comme suit.



4. Pour effectuer la procédure de formatage, pressez deux fois le bouton [ENTER].

Quand vous pressez le bouton pour la première fois, un message de confirmation apparaît. Presser le bouton une seconde fois lance réellement le formatage. Quand le formatage est terminé, un nouveau Projet est créé et automatiquement chargé. En pressant le bouton [EXIT] à la place du bouton [ENTER], vous pouvez annuler la procédure et revenir à l'écran précédent.

Caractéristiques

Enregistreur

Pistes physiques 4
Pistes virtuelles 40 (10 V-takes par piste)
Pistes simultanément enregistrables
2
Pistes simultanément lisibles
7 (4 audio + batterie stéréo + basse)
Support d'enregistrement
Carte SmartMedia
(3.3 V, 16 – 128 Mo)
Durée d'enregistrement max. (convertie pour une seule piste mono)
16 Mo 7 min. (HI-FI), 15 min. (LONG)
32 Mo 16 min. (HI-FI), 32 min. (LONG)
64 Mo 33 min. (HI-FI), 67 min. (LONG)
128 Mo 67 min. (HI-FI), 134 min. (LONG)

* Les durées d'enregistrement sont approximatives. Les durées réelles peuvent parfois être plus courtes, selon les réglages.

Projets 100

Mixer

Faders 4
Paramètres de piste
Egaliseur, départ d'effet, panoramique (balance)
Couplage stéréo Pistes 1 + 2 ou 3 + 4

Effets

Algorithmes 5 (GUITAR/BASS, MIC, DUAL, LINE, MASTERING)
Modules d'effet Effet par insertion 5, Effet par départ/retour 1
Types d'effet Effet par insertion 87, Effet par départ/retour 6
Patches d'effet Effet par insertion 170, Effet par départ/retour 40
Mode accordeur Chromatique, guitare, basse, open A/D/E/G, D modal

Rythmique

Voix Batterie 5, basse 1
Kits de batterie 7
Programmes de basse
5
Résolution 48 tics par noire
Tempo 40 – 250 BPM
Format de mesure 1/4 – 8/4
Pattern rythmique
511 par Projet, 99 mesures par Pattern
Morceau rythmique
1 par Projet, 999 mesures par morceau
Notes/événements
Environ 10 000 par morceau

Conversion A/N 20 bits, suréchantillonnage 64 fois
Conversion N/A 20 bits, suréchantillonnage 8 fois
Fréquence d'échantillonnage
31,25 kHz

Affichage LCD spécifique 42 x26 mm, rétro-éclairé

Entrées

Entrée guitare/microphone
Prise jack mono standard
Niveau d'entrée nominal variable -50 à +4 dBm
Impédance d'entrée variable 16 kΩ à 1 MΩ
Entrée ligne Prise mini-jack stéréo
Niveau d'entrée nominal -20 dBm
Impédance d'entrée 10 kΩ

Sorties

Sortie générale Prise jack stéréo standard
Niveau de sortie nominal +3 dBm
Impédance de sortie en charge 10 kΩ ou plus
Sortie casque
Prise mini-jack stéréo
50 mW sous 32 Ω

Alimentation électrique

Adaptateur secteur CC 9 V, moins central, 300 mA (AD-0006 Zoom)
Piles 4 x R6 IEC (taille AA); durée de vie approx. 7 heures/ 10 heures (rétro-éclairage on/ off)
Dimensions 85 (L) x 133 (P) x 36 (H) mm
Poids 160 g (sans les piles)
Accessoire fourni
Carte SmartMedia

* 0 dB = 0,775 Vrms
* Aspect et caractéristiques sont sujets à changement sans préavis

Mauvais fonctionnement

Si des problèmes se produisent durant le fonctionnement du PS-04, vérifiez d'abord les points suivants.

Problèmes de lecture

■ Pas de son ou son très faible

- Vérifiez les connexions au système d'écoute et le réglage de volume du système d'écoute.
- Assurez-vous que les faders 1-4 ne sont pas totalement abaissés.
- Immédiatement après la création d'un nouveau Projet, le volume de la piste de batterie/piste de basse est réglé à 0. Assurez-vous que les faders des pistes de batterie/basse ne sont pas totalement abaissés.
- Vérifiez qu'une carte SmartMedia est insérée dans la fente prévue à cet effet.

■ L'emploi d'un fader n'affecte pas le volume

- Sur les pistes couplées en stéréo, le fader de la piste paire n'a pas d'effet. Bougez le fader de la piste impaire ou découplez les pistes.
- Vérifiez que le mode approprié a été choisi. Pour régler le volume d'une piste audio, le PS-04 doit être en mode AUDIO ou en mode EFFECT. Pour régler le volume des pistes de batterie/basse, le PS-04 doit être en mode RHYTHM.

■ L'enregistreur s'arrête durant la lecture

- Quand une piste est reproduite alors qu'elle a été sélectionnée pour l'enregistrement, un fichier temporaire est créé dans le PS-04. Lorsque la capacité mémoire disponible sur la carte SmartMedia est saturée par ce fichier, un arrêt forcé de la reproduction peut se produire. Dans ce cas, annulez la sélection d'enregistrement de la piste.

■ Du bruit est entendu au mixage

- Affichez la source d'entrée choisie et baissez totalement le niveau d'enregistrement.
- Quand vous appliquez l'effet par insertion au signal sortant, vérifiez que le réglage du niveau de Patch d'effet est approprié.

Problèmes à l'enregistrement

■ Le son de l'équipement connecté n'est pas entendu ou est très faible.

- Vérifiez le réglage de source d'entrée (→ p. 53).
- Si la prise [INPUT] est utilisée, vérifiez que le réglage [INPUT LEVEL] est approprié.
- Si le micro intégré est utilisé, vérifiez que le réglage de sensibilité est approprié (→ p. 99).
- Si la prise [LINE IN] est utilisée, essayez de monter le réglage de niveau de sortie de l'appareil source.

■ Impossible d'enregistrer sur une piste

- Assurez-vous que l'indication "REC" s'affiche pour la piste désirée.
- L'enregistrement ne peut se faire dans un Projet protégé contre l'écriture. Utilisez un autre Projet ou désactivez sa protection (→ p. 97).
- Vérifiez qu'une carte Smartmedia est insérée dans la fente prévue à cet effet.

■ Impossible de faire un report de pistes

- Assurez-vous que l'indication "BOUNCE" s'affiche (→ p. 43).

- Assurez-vous que la piste désirée est sélectionnée comme destination du report.
- Assurez-vous que les faders des pistes 1-4 et des pistes de batterie/basse ne sont pas totalement abaissés.

■ Le son enregistré a de la distorsion

- Si l'effet par insertion est appliqué au signal sortant, vérifiez que les réglages d'effet sont appropriés.
- Si la prise [INPUT] est utilisée, vérifiez que le réglage de la commande [INPUT LEVEL] est approprié.
- Vérifiez si le paramètre GAIN du correcteur tonal (EQ ou égaliseur) a été réglé sur une très haute valeur. Si c'est le cas, le son peut souffrir de distorsion, même si le fader est en position basse.
- Si seul le segment supérieur de l'indicateur de niveau s'allume durant la sélection de source d'entrée, le signal enregistré aura de la distorsion. Réduisez le niveau d'enregistrement.

Problèmes avec les effets

■ L'effet par insertion ne fonctionne pas

- Assurez-vous que le PS-04 n'est pas en mode Bypass (→ p. 86).

■ L'effet par départ/retour ne fonctionne pas

- Vérifiez que le paramètre SEND a bien été réglé sur ON et assurez-vous que le paramètre SEND_L n'est pas réglé sur une valeur minimum.

Problèmes avec la section rythmique

■ Impossible d'entendre la reproduction de Pattern ou de morceau rythmique

- Immédiatement après la création d'un nouveau Projet, le volume de la piste de batterie/piste de basse est réglé à 0. Assurez-vous que les faders des pistes de batterie/basse ne sont pas totalement abaissés.
- Vérifiez que le réglage de mode pour la section rythmique est approprié (→ p. 59).

Autres problèmes

■ Impossible d'utiliser l'accordeur

- Assurez-vous que le PS-04 est en mode EFFECT. La fonction accordeur ne peut être utilisée que dans ce mode.
- Vérifiez la connexion de l'instrument, et assurez-vous que la source d'entrée correcte est sélectionnée.

■ L'indication "STOP PLAY" s'affiche

- La procédure demandée n'est pas possible quand l'enregistreur tourne. Stoppez d'abord l'enregistreur.

■ L'indication "NOCARD" s'affiche.

- Vérifiez si une carte SmartMedia est bien insérée.
- Pour utiliser une carte SmartMedia neuve, vous devez d'abord la formater dans le PS-04 (→ p.100).

Appendice

Paramètres d'effet

■ Effet par insertion

Algorithme GUITAR/BASS

● Module COMP

TYPE	Paramètre		
COMP	Compresseur qui rend la dynamique plus constante.		
	SENS	ATTACK	LEVEL

Paramètre	Plage de réglage	Description
SENS	0 - 10	Règle la sensibilité d'entrée de la compression.
ATTACK	0 - 10	Règle la vitesse d'attaque de la compression.
LEVEL	1 - 8	Règle le niveau de sortie du module.

● Module PRE AMP/DRIVE

TYPE	Paramètre					
J-CLN	Son clair d'un ampli combo à transistor.					
US-CLN	Son clair d'un ampli à lampe.					
US-DRV	Son saturé d'un ampli à lampe.					
TWEED	Son d'un petit ampli combo à lampe, avec distorsion sèche.					
CLASSA	Son crunch unique d'un ampli combo de type anglais.					
UK-CRU	Son crunch unique d'un ampli multi-corps à lampe de type anglais.					
UK-DRV	Son saturé d'un ampli multi-corps à lampe de type anglais.					
CMB335	Son d'un ampli combo à lampe caractérisé par un long sustain.					
MTLPNL	Son saturé à haut gain d'un ampli multi-corps à lampe.					
BLKBTM	Son d'un ampli multi-corps à lampe caractérisé par de grosses basses et une légère distorsion.					
MDLEAD	Son saturé d'un ampli à haut gain adapté à une guitare solo.					
FZ-STK	Son typique des années 60 d'une pédale Fuzz produite au travers d'un ampli multi-corps.					
TE BASS	Son d'un ampli basse avec des bas- médiums très clairs.					
FD BASS	Son d'un ampli basse avec saturation de style vintage.					
	GAIN	TONE	LEVEL			
	*Les paramètres pour les types J-CLN à FD BASS sont les mêmes.					
SNSBASS	Son saturé aigu pour basse.					
CR	Combinaison de crunch et de simulateur d'enceinte.					
TS	Combinaison de saturation vintage et de simulateur d'enceinte.					
GV	Combinaison de distorsion vintage et de simulateur d'enceinte.					
MZ	Combinaison de distorsion style «Metal» et de simulateur d'enceinte.					
9002	Combinaison de distorsion du Zoom 9002 et de simulateur d'enceinte.					
	GAIN	TONE	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
	*Les paramètres pour les types SNSBASS à 9002 sont les mêmes.					
ACOSIM	Transforme le son d'une guitare électrique en timbre de type guitare acoustique.					
	TOP	BODY	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
E-ACO PRE	Pré-ampli pour guitare électro-acoustique.					
	COLOR	TONE	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH
CABINET	Simulation d'enceinte d'ampli guitare/basse.					
	CABI	SPEAKR	DEPTH			

Paramètre	Plage de réglage	Description
GAIN	1 - 30	Règle le gain du signal.
TONE	0 - 10	Règle la tonalité..
LEVEL	1 - 8	Règle le niveau de sortie du module.
CABI	Tableau 1	Sélectionne le type d'enceinte.
SPEAKR	Tableau 2	Sélectionne le type de haut-parleur.
DEPTH	0 - 10	Règle la résonance de l'enceinte.
TOP	1 - 30	Règle la résonance des cordes.
BODY	0 - 10	Règle la résonance de la caisse.
COLOR	1 - 4	Règle le caractère du pré-ampli électro-acoustique.

Tableau 1: CABI

CM	Combo: Simulation d'une enceinte de type combo.
br	Bright Combo: Produit un son plus brillant que Combo.
Ft	Flat: Une enceinte à réponse neutre.
St	Stack: Produit les caractéristiques d'une enceinte multi-corps.
bC	BassCombo: Le son d'une enceinte de type combo pour basse.
bS	BassStack: Le son d'une enceinte multi-corps pour basse.

Tableau 2: SPEAKR

C1	Combo 1: Le son d'un ampli guitare de type combo avec un HP 12 pouces.
C2	Combo 2: Le son d'un ampli guitare de type combo avec deux HP 12 pouces.
C3	Combo 3: Le son d'un ampli guitare de type combo avec un HP 10 pouces
GS	Gt Stack: Le son d'un ampli guitare multi-corps avec quatre HP 10 pouces.
GW	Gt Wall: Le son d'un mur d'amplis guitare multi-corps.
bC	Bs Combo: Le son d'un ampli basse de type combo avec un HP 15 pouces.
bS	Bs Combo: Le son d'un ampli basse multi-corps avec quatre HP 6,5 pouces.

● Module 3 BAND EQ

TYPE	Paramètre			
EQ	Egaliseur 3 bandes.			
	HIGH	MID	LOW	LEVEL

Paramètre	Plage de réglage	Description
HIGH	-12 - 12	Règle l'accentuation/atténuation des hautes fréquences.
MID	-12 - 12	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes.
LOW	-12 - 12	Règle l'accentuation/atténuation des basses fréquences.
LEVEL	1 - 8	Règle le niveau de sortie du module.

● Module DELAY/MODULATION

TYPE	Paramètre			
CHORUS	Ajoute une pulsation et de l'espace au son.			
	DEPTH	RATE	MIX	
FLANGE	Produit un son unique, ondulant.			
	DEPTH	RATE	FB	
PHASE	Produit un son soufflant.			
	POSI	RATE	COLOR	
TREMOLO	Un effet qui fait varier cycliquement le volume.			
	DEPTH	RATE	CLIP	
AUTO WAH	Donne un son de wah-wah variant en fonction de l'intensité de jeu.			
	TYPE	POSI	RESO	SENS
PITCH	Modifie la hauteur du son direct.			
	SHIFT	TONE	BAL	

SLOW-A	Crée un son de type "technique de violon" avec une attaque lente.					
	POSI	**TIME**	**CURVE**			
VIBE	Effet de vibrato automatique.					
	DEPTH	**RATE**	**BAL**			
STEP	Change le son avec des caractéristiques de filtre à paliers.					
	DEPTH	**RATE**	**RESO**			
RING	Produit un son métallique.					
	POSI	**RATE**	**BAL**			
CRY	Effet de type modulateur parlant.					
	POSI	**RESO**	**SENS**			
EXCITE	Donne au son plus de netteté et de définition spatiale.					
	FREQ	**DEPTH**	**LOWBST**			
AIR	Simule l'ambiance aérienne d'une pièce, donnant de la profondeur spatiale au son.					
	SIZE	**TONE**	**MIX**			
WIDE	Simule un enregistrement stéréo avec deux micros.					
	TIME	**WETLVL**	**DRYLVL**			
DELAY	Effet de retard avec retard allant jusqu'à 1 seconde.					
	TIME	**FB**	**MIX**			
F-WAH	Change la fréquence de wah-wah en synchronisation avec le tempo du rythme.					
	TYPE	**FREQ**	**DIRMIX**	**R MODE**	**R WAVE**	**R SYNC**
ARRM P	Change la hauteur en synchronisation avec le tempo du rythme.					
	TYPE	**TONE**	**R WAVE**	**R SYNC**		

Paramètre	Plage de réglage	Description
DEPTH	EXCITE: 0 - 30	Règle l'amplitude de l'effet.
	Autre que EXCITE: 0 - 10	
RATE	1 - 30	Règle la vitesse de l'effet.
MIX	0 - 30	Règle la quantité d'effet mixée.
FB	FLANGE: -10 - 10	Règle l'intensité de ré-injection.
	DELAY: 0 - 9	
POSI	AF, bF	Sélectionne la position du module: AF = après module EQ et bF = avant module PRE AMP/DRIVE.
COLOR	1 - 4	Change le type de tonalité de phase.
CLIP	0 - 10	Accentue l'effet.
TYPE	AUTO WAH, F-WAH: bPF, LPF	Règle le type de filtre.
	ARRM P: Tableau 3	Règle le type de transposition.
SHIFT	-12 - 24	Règle la valeur de transposition.
TONE	0 - 10	Règle la tonalité.
BAL	0 - 30	Règle la balance entre son direct et son d'effet.
TIME	SLOW-A: 1-30	Règle la vitesse d'attaque.
	WIDE: 1 - 64	Règle le temps de retard
	DELAY: 1 - 100	
CURVE	0 - 10	Règle la courbe d'attaque.
RESO	STEP: 0 - 10	Ajoute du caractère au son.
	Autre que STEP: 1 - 10	
SENS	-10 - -1, 1 - 10	Règle la sensibilité avec laquelle s'applique l'effet.
FREQ	EXCITE: 1 - 5	Règle la fréquence.
	F-WAH: 1 - 20	Règle la fréquence centrale de l'effet wah-wah.
LOWBST	0 - 10	Accentue la plage des basses fréquences.
SIZE	1 - 10	Détermine l'amplitude spatiale.
WETLVL	0 - 30	Règle la quantité d'effet mixée.
DRYLVL	0 - 30	Règle la quantité de son direct mixée.
DIRMIX	0 - 20	Règle la quantité de son sans effet mixée
R MODE	Tableau 4	Sélectionne le type et l'amplitude de changement.

R WAVE	Tableau 5	Sélectionne le type de la forme d'onde de contrôle.
R SYNC	Tableau 6	Règle le cycle de la forme d'onde de contrôle

Tableau 3: TYPE

1	Demi-ton inférieur→ haut. d'origine	9	1 octave en dessous + Haut. d'origine→ 1 octave au-dessus + Haut. d'origine
2	Haut. d'origine→ Demi-ton inférieur	10	1 octave au-dessus + Haut. d'origine→ 1 octave en dessous + Haut. d'origine
3	Doublage → Désaccord + Haut. d'origine	11	Quinte juste en dessous + Haut. d'origine→ Quarte juste au-dessus + Haut. d'origine
4	Désaccord + Haut. d'origine → Doublage	12	Quarte juste au-dessus + Haut. d'origine→ Quinte juste en dessous + Haut. d'origine
5	Haut. d'origine→ 1 octave au-dessus	13	0 Hz + Haut. d'origine →1 octave au-dessus
6	1 octave au-dessus→ Haut. d'origine	14	1 octave au-dessus → 0 Hz + Haut. d'origine
7	Haut. d'origine→ 2 octaves en dessous	15	0 Hz + Haut. d'origine → 1 octave au-dessus + Haut. d'origine
8	2 octaves en dessous→ Haut. d'origine	16	1 octave au-dessus + son d'origine → 0 Hz + Haut. d'origine

Tableau 4: R MODE

OFF	La fréquence reste constante
UP	Minimum → maximum
dn	Maximum → minimum
Hi	Valeur de réglage → maximum
Lo	Minimum → valeur de réglage

Tableau 5: R WAVE

1	Onde en dents de scie montantes	5	Onde triangulaire
2	Onde en ailerons montants	6	Onde triangulaire de second ordre
3	Onde en dents de scie descendantes	7	Onde sinusoïdale
4	Onde en ailerons descendants	8	Onde carrée

Tableau 6: R SYNC

05	Croche	b1	1 mesure
1	Noire	b2	2 mesures
2	Blanche	b3	3 mesures
3	Noire pointée	b4	4 mesures

● Module TOTAL

TYPE	Paramètre
PATLVL	Règle le niveau de volume du Patch. **PATLVL**
ZNR	Coupe le bruit quand la reproduction est stoppée. **ZNR**

Paramètre	Plage de réglage	Description
PATLVL	1 - 30	Règle le niveau de volume du Patch
ZNR	OFF, 1 - 30	Règle la sensibilité.

Algorithme MIC

● Module COMP

<table>
<tr><th>TYPE</th><th colspan="4">Paramètre</th></tr>
<tr><td rowspan="2">COMP</td><td colspan="4">Compresseur pour maintenir la plage de dynamique constante.</td></tr>
<tr><td>THRESH</td><td>RATIO</td><td>ATTACK</td><td>LEVEL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">LIMIT</td><td colspan="4">Limiteur pour contrôler les crêtes de signal.</td></tr>
<tr><td>THRESH</td><td>RATIO</td><td>RELEAS</td><td>LEVEL</td></tr>
</table>

Paramètre	Plage de réglage	Description
THRESH	-24 - 0	Règle la sensibilité.
RATIO	COMP: 1 - 26	Règle le degré de compression du signal.
	LIMIT: 1 - 54, ∞	
ATTACK	0 - 10	Règle la vitesse d'attaque de la compression.
LEVEL	0 - 12	Règle le niveau de sortie du module.
RELEAS	0 - 10	Règle le temps entre le croisement du seuil et la fin de la compression.

● Module MIC PRE

TYPE	Paramètre			
MICPRE	Préampli pour usage avec micro externe.			
	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESS

Paramètre	Plage de réglage	Description
COLOR	1 - 6	Règle la réponse. (Tableau 7)
TONE	0 - 10	Règle la tonalité.
LEVEL	1 - 8	Règle le niveau de sortie du module.
DE-ESS	0 - 10	Spécifie l'intensité d'atténuation des sibilants.

Tableau 7: COLOR

1	Réponse neutre
2	Coupure des basses fréquences
3	Courbe de réponse pour guitare acoustique
4	Courbe pour guitare acoustique avec coupure des basses fréquences
5	Courbe de réponse pour voix
6	Courbe pour voix avec coupure des basses fréquences

● Module 3 BAND EQ

Voir l'algorithme GUITAR/BASS.

● Module DELAY/MODULATION

TYPE	Paramètre		
CHORUS	Ajoute une pulsation et de l'espace au son.		
	DEPTH	RATE	MIX
FLANGE	Produit un son unique, ondulant.		
	DEPTH	RATE	FB
PHASE	Produit un son soufflant.		
	POSI	RATE	COLOR
TREMOL	Un effet qui fait varier cycliquement le volume.		
	DEPTH	RATE	CLIP
PITCH	Modifie la hauteur du son direct.		
	SHIFT	TONE	BAL
SLOW-A	Crée un son de type "technique de violon" avec une attaque lente.		
	POSI	TIME	CURVE
VIBE	Effet de vibrato automatique.		
	DEPTH	RATE	BAL
STEP	Change le son avec des caractéristiques de filtre à paliers.		
	DEPTH	RATE	RESO
RING	Produit un son métallique.		
	POSI	RATE	BAL
CRY	Effet de type modulateur parlant.		
	POSI	RESO	SENS

EXCITE	Donne au son plus de netteté et de définition spatiale.					
	FREQ	**DEPTH**	**LOWBST**			
AIR	Simule l’ambiance aérienne d’une pièce, donnant de la profondeur spatiale au son.					
	SIZE	**TONE**	**MIX**			
DELAY	Effet de retard avec retard allant jusqu’à 1 seconde.					
	TIME	**FB**	**MIX**			
DOUBL	Un effet de doublage qui permet de régler le retard par paliers de 1 ms jusqu’à 100 ms.					
	TIME	**TONE**	**MIX**			
F-WAH	Change la fréquence de wah-wah en synchronisation avec le tempo du rythme.					
	TYPE	**FREQ**	**DIRMIX**	**R MODE**	**R WAVE**	**R SYNC**
ARRM P	Change la hauteur en synchronisation avec le tempo du rythme.					
	TYPE	**TONE**	**R WAVE**	**R SYNC**		

Paramètre	Plage de réglage	Description
DEPTH	EXCITE: 0 - 30	Règle l’amplitude de l’effet.
	Autre que EXCITE: 0 - 10	
RATE	1 - 30	Règle la vitesse de l’effet.
MIX	0 - 30	Règle la quantité d’effet mixée.
FB	FLANGE: -10 - 10	Règle l’intensité de la ré-injection.
	DELAY: 0 - 10	
COLOR	1 - 4	Change le type de tonalité de phase.
CLIP	0 - 10	Accentue l’effet.
SHIFT	-12 - 24	Règle la transposition produite par le pitch shifter.
TONE	0 - 10	Règle la tonalité.
BAL	0 - 30	Règle la balance entre le son direct et le son avec effet.
POSI	AF, bF	Sélectionne la position du module: AF = après module EQ et bF = avant module PRE AMP/DRIVE.
TIME	SLOW-A: 1-30	Règle la vitesse d’attaque.
	DELAY, DOUBL: 1 - 100	Règle le temps de retard.
CURVE	0 - 10	Règle la courbe d’attaque.
RESO	STEP: 0 - 10	Règle l’intensité du caractère de l’effet.
	Autre que STEP: 1 - 10	
SENS	-10 - -1, 1 - 10	Règle la sensibilité de l’effet.
FREQ	EXCITE: 1 - 5	Règle la fréquence.
	F-WAH: 1 - 10	Règle la fréquence centrale de l’effet wah-wah.
LOWBST	0 - 10	Accentue la plage des basses fréquences.
SIZE	1 - 10	Détermine l’amplitude spatiale.
DIRMIX	0 - 20	Règle la quantité de son direct mixée.
R MODE	Tableau 4 de l’algorithme GUITAR/BASS	Sélectionne le type et la profondeur de changement.
R WAVE	Tableau 5 de l’algorithme GUITAR/BASS	Sélectionne le type de forme d’onde de contrôle.
R SYNC	Tableau 6 de l’algorithme GUITAR/BASS	Règle le cycle de forme d’onde de contrôle.
TYPE	F-WAH: bPF, LPF	Règle le type de filtre.
	ARRM P: Tableau 3 de l’algorithme GUITAR/BASS	Sélectionne le type de changement de hauteur.

● Module TOTAL

Voir l’algorithme GUITAR/BASS.

Algorithme LINE

● Module COMP

Voir l'algorithme MIC.

● Module ISOLATOR

TYPE	Paramètre				
ISOLATOR	Un effet qui divise le signal en 3 bandes de fréquences, et permet de spécifier les intensités de mixage.				
	XOVRLo	XOVRHi	MIXHi	MIXMID	MIXLOW

Paramètre	Plage de réglage	Description
XOVRLo	50 - 14000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Lo/Mid (basses/médiums).
XOVRHi	50 - 14000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Mi/Hi (médiums/aigus).
MIXHi	OFF, -24 - 6	Règle la quantité de hautes fréquences au mixage.
MIXMID	OFF, -24 - 6	Règle la quantité des fréquences moyennes au mixage.
MIXLOW	OFF, -24 - 6	Règle la quantité de basses fréquences au mixage.

● Module 3 BAND EQ

Voir l'algorithme GUITAR/BASS.

● Module MODULATION/DELAY

TYPE	Paramètre		
CHORUS	Ajoute une pulsation et de l'espace au son.		
	DEPTH	RATE	MIX
FLANGE	Produit un son unique, ondulant.		
	DEPTH	RATE	FB
PHASE	Produit un son soufflant.		
	POSI	RATE	COLOR
TREMOL	Un effet qui fait varier cycliquement le volume.		
	DEPTH	RATE	CLIP
PITCH	Modifie la hauteur du son direct.		
	SHIFT	TONE	BAL
RING	Produit un son métallique.		
	POSI	RATE	BAL
DOUBL	Un effet de doublage qui permet de régler le retard par paliers de 1 ms jusqu'à 100 ms.		
	TIME	TONE	MIX

Paramètre	Plage de réglage	Description
DEPTH	0 - 10	Règle l'amplitude de l'effet.
RATE	1 - 30	Règle la vitesse de l'effet.
MIX	0 - 30	Règle la quantité d'effet mixée.
FB	-10 - 10	Règle l'intensité de ré-injection.
COLOR	1 - 4	Change le type de tonalité de phase.
CLIP	0 - 10	Accentue l'effet.
SHIFT	-12 - 24	Règle la transposition produite par le pitch shifter.
TONE	0 - 10	Ajuste la tonalité.
BAL	0 - 30	Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet.
TIME	1 - 100	Règle le temps de retard.

● Module TOTAL

Voir l'algorithme GUITAR/BASS.

Algorithme DUAL

● Module COMP

TYPE	Paramètre			
COMP L/r	Compresseur pour maintenir la plage de dynamique constante.			
	THRESH	RATIO	ATTACK	LEVEL
LIMIT L/r	Limiteur pour contrôler les crêtes de signal.			
	THRESH	RATIO	RELEAS	LEVEL

Paramètre	Plage de réglage	Description
THRESH	-24 - 0	Règle la sensibilité d'entrée de la compression.
RATIO	COMP: 1 - 26	Règle le degré de compression du signal.
	LIMIT: 1 - 54, ∞	
ATTACK	0 - 10	Règle la vitesse d'attaque de la compression.
LEVEL	0 - 12	Règle le niveau de sortie du module.
RELEAS	0 - 10	Règle le temps entre le croisement du seuil et la fin de la compression.

● Module MIC PRE

TYPE	Paramètre		
MICPRE L/r	Préampli pour usage avec micro externe.		
	COLOR	TONE	LEVEL

Paramètre	Plage de réglage	Description
COLOR	1 - 6	Règle la réponse. (Tableau 7 de l'algorithme MIC)
TONE	0 - 10	Règle la tonalité.
LEVEL	1 - 8	Règle le niveau de sortie du module.

● Module 3 BAND EQ

TYPE	Paramètre			
EQ L/r	C'est un égaliseur 3 bandes.			
	HIGH	MID	LOW	LEVEL

Paramètre	Plage de réglage	Description
HIGH	-12 - 12	Règle l'accentuation/atténuation des hautes fréquences.
MID	-12 - 12	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes.
LOW	-12 - 12	Règle l'accentuation/atténuation des basses fréquences.
LEVEL	1 - 8	Règle le niveau de sortie du module.

● Module DOUBLING

TYPE	Paramètre		
DOUBL L/r	Un effet de doublage qui permet de régler le retard par paliers de 1 ms jusqu'à 100 ms.		
	TIME	TONE	MIX

Paramètre	Plage de réglage	Description
TIME	1 - 100	Règle le temps de retard.
TONE	0 - 10	Règle la tonalité.
MIX	0 - 30	Règle le niveau de sortie du module.

● Module TOTAL

TYPE	Paramètre
PATLVL	Règle le niveau de volume du Patch.
	PATLVL
ZNR L/r	Coupe le bruit quand la reproduction est stoppée.
	ZNR L/r

Paramètre	Plage de réglage	Description
PATLVL	1 - 30	Règle le niveau de volume du Patch.
ZNR L/r	OFF, 1 - 30	Règle la sensibilité.

Algorithme MASTERING

● Module MULTI COMP

TYPE	Paramètre							
M-COMP	Un effet qui divise le signal entrant en 3 bandes de fréquences, et vous permet de fixer une valeur de compression et de mixage pour chaque bande.							
	XOVRLo	XOVRHi	SNSHi	SNSMID	SNSLOW	MIXHi	MIXMID	MIXLOW

Paramètre	Plage de réglage	Description
XOVRLo	50 - 14000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes basses/médiums.
XOVRHi	50 - 14000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes médiums/aigus.
SNSHi	0 - 24	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des hautes fréquences.
SNSMID	0 - 24	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des fréquences moyennes.
SNSLOW	0 - 24	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des basses fréquences.
MIXHi	OFF, -24 - 6	Règle la quantité de hautes fréquences au mixage.
MIXMID	OFF, -24 - 6	Règle la quantité de fréquences moyennes au mixage.
MIXLOW	OFF, -24 - 6	Règle la quantité de basses fréquences au mixage.

● Module NORMALIZER

TYPE	Paramètre
NORMLIZEr	Règle le niveau d'entrée dans le module MULTI COMP.
	GAIN

Paramètre	Plage de réglage	Description
GAIN	-12 - 12	Règle le niveau.

● Module 3 BAND EQ

Voir l'algorithme GUITAR/BASS.

● Module DIMENSION

TYPE	Paramètre	
DIMENSIOn	Un effet qui donne de l'ampleur spatiale.	
	RISE_1	RISE_2

Paramètre	Plage de réglage	Description
RISE_1	0 - 30	Spécifie le degré d'accentuation du composant stéréo.
RISE_2	0 - 30	Spécifie l'étendue incluant le composant mono.

● Module TOTAL

Voir l’algorithme GUITAR/BASS.

■ Effet par départ/retour

TYPE	Paramètre				
HALL	Un effet reverb qui produit la reverb caractéristique d’une salle de concert.				
ROOM	Un effet reverb qui simule la réverbération d’une pièce.				
SPRING	Un effet reverb qui simule une unité de réverbération à ressort.				
PLATE	Un effet qui simule une reverb à plaque.				
	PREDLY	DECAY	HI EQ	LO EQ	LEVEL
	*Les paramètres pour les types HALL à PLATE sont les mêmes.				
CHORUS	Ajoute une pulsation et de l’espace au son.				
	LFOTYP	DEPTH	RATE	PREDLY	LEVEL
DELAY	Un effet de retard allant jusqu’à 1 seconde.				
	TIME	FB	DAMP	PAN	LEVEL

Paramètre	Plage de réglage	Description
PREDLY	HALL - PLATE: 1 - 100 CHORUS: 1 - 30	Règle le temps de pré-retard.
DECAY	1 - 30	Règle le temps de réverbération.
HI EQ	-12 - 6	Spécifie le volume des hautes fréquences dans le son réverbéré.
LO EQ	-12 - 6	Spécifie le volume des basses fréquences dans le son réverbéré.
LEVEL	0 - 30	Règle la quantité de son d’effet au mixage.
LFOTYP	Mn, St	Sélectionne la phase de LFO: Mn (mono) ou ST (stéréo).
DEPTH	0 - 10	Règle la profondeur de l’effet.
RATE	1 - 30	Règle la vitesse de l’effet.
TIME	1 - 999, 1.0	Règle le temps de pré-retard.
FB	0 - 10	Règle l’intensité de ré-injection.
DAMP	0 - 10	Règle l’intensité d’atténuation des hautes fréquences pour le son retardé.
PAN	L10 - L1, C, r1 - r10	Règle la position stéréo du son retardé.

Patterns rythmiques

Basique	
N°	Nom du Pattern
000	08ST1
001	08ST2
002	08ST3
003	08ST4
004	08ST5
005	08ST6
006	08ST7
007	08ST8
008	08ST9
009	08STA
010	08STB
011	08STC
012	16ST1
013	16ST2
014	16ST3
015	16ST4
016	16ST5
017	16ST6
018	16ST7
019	16ST8

Rock	
N°	Nom du Pattern
020	RCK01
021	RCK02
022	RCK03
023	RCK04
024	RCK05
025	RCK06
026	RCK07
027	RCK08
028	RCK09
029	RCK10
030	RCK11
031	RCK12
032	RCK13
033	RCK14
034	RCK15
035	RCK16
036	RCK17
037	RCK18
038	RCK19
039	RCK20
040	RCK21
041	RCK22
042	RCK23
043	RCK24
044	RCK25
045	RCK26
046	RCK27
047	RCK28
048	RCK1V
049	RCK2V
050	RCK3V
051	RCK4V
052	RCK5V
053	RCK6V
054	RCK7V
055	RCK8V
056	RCK1F
057	RCK2F
058	RCK3F
059	RCK4F
060	RCK5F
061	RCK6F
062	RCK7F
063	RCK8F
064	RCK9B

Hard rock	
N°	Nom du Pattern
065	HRK01
066	HRK02
067	HRK03
068	HRK04
069	HRK05
070	HRK06
071	HRK07
072	HRK1V
073	HRK2V
074	HRK3V
075	HRK4V
076	HRK1F
077	HRK2F
078	HRK3F
079	HRK4F

Metal	
N°	Nom du Pattern
080	MTL01
081	MTL02
082	MTL03
083	MTL04
084	MTL1V
085	MTL2V
086	MTL1F
087	MTL2F
088	THR01
089	THR02
090	PUK01
091	PUK02

Funk	
N°	Nom du Pattern
092	FNK01
093	FNK02
094	FNK03
095	FNK04
096	FNK05
097	FNK06
098	FNK07
099	FNK08
100	FNK09
101	FNK10
102	FNK11
103	FNK12
104	FNK1V
105	FNK2V
106	FNK3V
107	FNK4V
108	FNK1F
109	FNK2F
110	FNK3F
111	FNK4F

R'n'B	
N°	Nom du Pattern
112	RNB01
113	RNB02
114	RNB03
115	RNB04
116	RNB05
117	RNB06
118	RNB07
119	RNB08
120	RNB09
121	RNB10
122	RNB1V
123	RNB2V
124	RNB1F
125	RNB2F

Hip hop	
N°	Nom du Pattern
126	HIP01
127	HIP02
128	HIP03
129	HIP04
130	HIP05
131	HIP06
132	HIP07
133	HIP08
134	HIP09
135	HIP10
136	HIP11
137	HIP12
138	HIP13
139	HIP14
140	HIP15
141	HIP16
142	HIP17
143	HIP18
144	HIP19
145	HIP20
146	HIP21
147	HIP22
148	HIP1V
149	HIP2V
150	HIP3V
151	HIP4V
152	HIP5V
153	HIP6V
154	HIP7V
155	HIP8V
156	HIP9V
157	HIP0V
158	HIP1F
159	HIP2F
160	HIP6F
161	HIPFU

Dance	
N°	Nom du Pattern
162	DNC01
163	DNC02
164	DNC03
165	DNC04
166	DNC05
167	DNC06
168	DNC1V
169	DNC2V
170	DNC3V
171	DNC4V
172	DNC1F
173	DNC2F
174	DNC3F
175	DNC4F

House	
N°	Nom du Pattern
176	HUS01
177	HUS02

178	HUS03
179	HUS04
180	HUS1V
181	HUS2V
182	HUS1F
183	HUS2F

Techno

N°	Nom du Pattern
184	TCH01
185	TCH02
186	TCH03
187	TCH04
188	TCH05
189	TCH06
190	TCH07
191	TCH08
192	TCH09
193	TCH10
194	TCH1V
195	TCH2V
196	TCH1F
197	TCH2F

Drum'n'bass

N°	Nom du Pattern
198	DNB01
199	DNB02
200	DNB03
201	DNB04
202	DNB05
203	DNB06
204	DNB1V
205	DNB2V
206	DNB1F
207	DNB2F

Trip

N°	Nom du Pattern
208	TRP01
209	TRP02
210	TRP03
211	TRP04

Ambient

N°	Nom du Pattern
212	AMB01
213	AMB02
214	AMB03
215	AMB04
216	AMB1V
217	AMB2V
218	AMB1F
219	AMB2F

Blues

N°	Nom du Pattern
220	BLS01
221	BLS02
222	BLS03
223	BLS04
224	BLS05
225	BLS06
226	BLS1V
227	BLS2V
228	BLS1F
229	BLS2F

Country

N°	Nom du Pattern
230	CTR01
231	CTR02
232	CTR03
233	CTR04
234	CTR1V
235	CTR2V
236	CTR1F
237	CTR2F

Jazz

N°	Nom du Pattern
238	JZZ01
239	JZZ02
240	JZZ03
241	JZZ04
242	JZZ05
243	JZZ06
244	JZZ07
245	JZZ1V
246	JZZ2V
247	JZZ1F
248	JZZ2F

Shuffle

N°	Nom du Pattern
249	SFL01
250	SFL02
251	SFL03
252	SFL04
253	SFL05
254	SFL1V
255	SFL2V
256	SFL1F
257	SFL2F

Ska

N°	Nom du Pattern
258	SKA01
259	SKA02
260	SKA03
261	SKA04

Reggae

N°	Nom du Pattern
262	RGG01
263	RGG02
264	RGG03
265	RGG04
266	RGG1V
267	RGG2V
268	RGG1F
269	RGG2F

Africain

N°	Nom du Pattern
270	AFR01
271	AFR02
272	AFR03
273	AFR04
274	AFR05
275	AFR06
276	AFR07
277	AFR08
278	AFR1V
279	AFR2V
280	AFR1F
281	AFR2F

Latino-américain

N°	Nom du Pattern
282	LTN01
283	LTN02
284	LTN03
285	LTN04
286	LTN05
287	LTN06
288	LTN07
289	LTN08
290	LTN09
291	LTN10
292	LTN11
293	LTN12
294	LTN1V
295	LTN2V
296	LTN3V
297	LTN4V
298	LTN1F
299	LTN2F
300	LTN3F
301	LTN4F

Ballade

N°	Nom du Pattern
302	BLD01
303	BLD02
304	BLD03
305	BLD04
306	BLD05
307	BLD06
308	BLD07
309	BLD08
310	BLD09
311	BLD10
312	BLD11
313	BLD1V
314	BLD2V
315	BLD1F
316	BLD2F

Introduction

N°	Nom du Pattern
317	ITR01
318	ITR02
319	ITR03
320	ITR04
321	ITR05
322	ITR06
323	ITR07
324	ITR08
325	ITR09
326	ITR10
327	ITR11
328	ITR12
329	ITR13
330	ITR14
331	ITR15
332	ITR16
333	ITR17
334	ITR18
335	COUNT

Ending (Final)

N°	Nom du Pattern
336	OTR01
337	OTR02
338	OTR03
339	OTR04
340	OTR05
341	OTR06
342	OTR07

Pas de son

N°	Nom du Pattern
343	ALMUT
344 - 508	EMPTY

Métronome

N°	Nom du Pattern
509	MTR34
510	MTR44

Patches d’effet

■ Effet par insertion

Algorithme GUITAR/BASS

N°	Nom du Patch	Commentaire
0	STNDRD	Son de base retouché pour enregistrement
1	RCT-BG	Son à haut gain de la série américaine «Rectifier»
2	9002LD	Le son d’origine du 9002 ZOOM
3	NYFUSN	Son clair pour l’enregistrement
4	F-TWED	Son d’un petit ampli américain vintage à lampe
5	J-CHO	Son clair de JC
6	ARMWAH	Wah-wah avec ARRM
7	BEATLE	Son Mersey Beat de type Classe-AD
8	JIMVIB	Vibrato célèbre recréé
9	BLKPNL	Son Heavy metal d’un ampli multi-corps américain de la série "5100"
10	SP-DRV	Son saturé doux
11	CMPCLN	Son de compression naturel
12	FUNKY	Son cut Funky
13	PNCCLN	Son normal, aérien avec du punch
14	WETRHY	Son cut souhaitable pour les ballades
15	PHASER	Son clair émulant un effet phaser vintage
16	12-CLN	Son clair avec mélange de l’octave supérieure
17	JZTONE	Son clair souhaitable pour le jazz
18	ARPEG	Son clair souhaitable pour des arpèges
19	ACSIM1	Simulation d'un son de guitare acoustique sans traitement
20	ACSIM2	Son désaccordé chatoyant sans modulation
21	AG-D	Son brillant pour guitare électro-acoustique
22	AG-G	Son chaud pour guitare électro-acoustique
23	BOTTLE	Son de bottle neck pour guitare électrique
24	CRUNCH	Ensemble crunch et delay de série "800"
25	FDRCLN	Son clair d'un ampli américain vintage à lampe
26	50SRNB	Son de trémolo pour Rhythm & Blues
27	CRUCMP	Son crunch avec un peu de compression
28	MATCRU	Son crunch d’un ampli moderne Classe A
29	ROCBLY	Son Rockabilly avec retard court
30	STRIHT	Son solo simple et polyvalent
31	MRSDRV	Distorsion totale avec sustain riche
32	BALLAD	Son chaud solo
33	MADBSS	Son de basse avec distorsion pour jeu d'accords dans les aigus et solo
34	SOLDAN	Son d'ampli à haut gain idéal pour les réglages de demi-ton à simple bobinage
35	DUPLEX	Son solo ample avec effet de superposition
36	BLEFNG	Son blues pour le jeu en picking
37	MELODY	Son affiné avec soin, idéal pour les mélodies
38	WILDFZ	Son vintage d'une pédale fuzz
39	CRY	Son style effet "cry" Zoom d'origine
40	B-PICK	Son nerveux pour jouer au médiator
41	B-OD	Son rock avec distorsion rétro

42	B-DRV	Son avec distorsion dure
43	B-FING	Son universel pour jeu au doigt
44	B-SLAP	Son slap nerveux
45	B-COMP	Son avec attaque pilotée par la dynamique de jeu
46	B-EDGE	Son nerveux et tranchant
47	B-SOLO	Son souhaitable pour une mélodie avec chorus
48	BS-8VA	Son mélangé à l’octave supérieure
49	B-WAH	Basse funky avec wah-wah automatique
50-59	EMPTY (vide)	

Algorithme MIC

N°	Nom du Patch	Commentaire
0	VO-STD	Effet standard pour voix
1	VO-ROK	Effet pour voix rock
2	VO-BLD	Effet pour voix de ballade avec profondeur créée par un chorus désaccordé
3	VOECHO	Effet d’écho pour voix
4	VO-C1	Son adouci pour microphones à condensateur
5	VO-C2	Donne de la profondeur aux micros à condensateur
6	TAPECP	Simule le multi-enregistrement analogique
7	DEEP	Retard pour voix, utile pour couper des cris ou un son
8	FANFAN	Comme si l'on parlait dans un ventilateur
9	AG-LIV	Pour enregistrement au micro avec effet «live». Emplois multiples, pas seulement pour les guitares.
10	AG-BRT	Pour enregistrement au micro; brillant et tranchant
11	AG-SLO	Magnifique son solo
12	AG-EGE	Pour guitare acoustique, utilisable à l'enregistrement (accentue le tranchant)
13	AG-STM	Pour guitare acoustique, utilisable à l'enregistrement (souhaitable pour le jeu en pincement)
14	WIND	Son avec médiums caractéristiques
15	BRASS	Retard court avec son global tranchant
16	PIANO	Son avec accentuation de la profondeur et de la définition
17	AG-MX1	Son amélioré pour le jeu en pincement
18	AG-MX2	Son amélioré pour les arpèges
19	SWEEP	Effet avec balayage prononcé pour percussion isolée
20-29	EMPTY (vide)	

Algorithme LINE

N°	Nom du Patch	Commentaire
0	SYNLD1	Pour les solos de synthé monophonique
1	ORGAN	Effet Phaser pour synthé/orgue
2	EP-CHO	Superbe résonance et chorus, efficaces avec un piano électrique
3	SYNLD2	Son d'avion à réaction à l'ancienne pour synthétiseur solo
4	SOLNR	Simulation d'ensemble de cordes analogique
5	ORGROC	Distorsion nerveurse pour orgue rock
6	CLVFLG	Wah-wah pour clavinet

7	CNCERT	Effet de salle de concert pour piano
8	HONKEY	Simulation de piano bastringue
9	SHUDDR	Son "tranché" pour pistes techno
10	TKPIKO	Effet pour phrases de séquence et guitare étouffée
11	MTONE	Distorsion avec accentuation du corps médium
12	DOUBLR	Effet de doublage pour une piste vocale
13	BASBST	Accentue les basses fréquences
14	MN2ST	Un effet qui élargit l'espace d'une source mono
15	DIRTY	Distorsion basse fidélité (Low-fi) utilisant un modulateur en anneau
16	SWPPHA	Effet Phaser avec puissante résonance
17	8VA	Effet spécial ajoutant un son à l'octave inférieure
18	SFXLAB	Effet spécial forcé pour synthétiseur
19	AMRDIO	Simulation d'une radio AM
20-29	EMPTY (vide)	

Algorithme DUAL

N°	Nom du Patch	Entrée L/R recommandée	Commentaire
0	ALMTY	Voix/Guitare	Son naturel pour ballades à la guitare
1	CONTMP	Voix/Guitare	Accentue les aigus et les graves et coupe les médiums
2	GENTLE	Voix/Guitare	Son chaud pour accompagnement en arpèges
3	BRECHO	Voix/Guitare	Son brillant avec écho
4	VO+PF	Voix/Piano	Pour les ballades au piano
5	VO+EP	Voix/Clavier	Pour piano électrique et voix doublées
6	VO+VO1	Voix/Voix	Son naturel pour duo vocal
7	VO+VO2	Voix/Voix	Pour harmonie vocale
8	VO+VO3	Voix/Voix	Son chaud pour duo vocal
9	ONEREC	Source ligne (Line)/guitare	Pour enregistrer avec un micro stéréo en un point
10	ENSBLE	Guitare/Piano	Pour guitare avec attaque forte et piano feutré
11	ENHNCE	Guitare/Voix	Accentue la clarté et le détail pour les ballades
12	AMRDIO	Voix/Voix	Simule une radio AM mono
13	BIGSHP	Guitare/Guitare	Accentue la clarté globale
14	BRIGHT	Guitare/Guitare	Aspect brillant et tranchant
15	WARMY	Voix/Voix	Son chaud avec médiums prédominants
16	FAT+	Guitare/Voix	Embellit par une plage de médiums réduite
17	FOLK D	Guitare/Guitare	Son frais et clair
18	CNTMPY	Voix/Piano	Son nerveux polyvalent
19	TV NWS	Voix/Voix	Son de journal d’infos TV
20-29	EMPTY (vide)		

Algorithme MASTERING

N°	Nom du patch	Commentaire
0	ROCK	Mastering pour faire sonner "live" un mixage rock
1	LIVE	Ajoute une sensation live au mixage général
2	WARM	Mastering ajoutant une sensation globale de chaleur
3	TIGHT	Mastering avec sensation générale dure
4	CLAFY	Accentue le haut du spectre
5	VOCAL	Mastering faisant ressortir les voix
6	FULL	Forte compression sur toute la plage de fréquences
7	CLEAR	Réglage performant avec médiums accentués
8	POWER	Pour des mixages avec graves puissants
9	+ALFA	Mastering qui accentue la puissance générale
10	AL-POP	Mastering conventionnel
11	STWIDE	Mastering à image stéréo large
12	CLR DM	Accentue la clarté et l'espace
13	DISCO	Pour son club
14	BOOST	Pour finition Hi-Fi
15-19	EMPTY (vide)	

■ Effet par départ/retour

N°	Nom du Patch	Commentaire
0	TIGHT	Reverb Hall avec une qualité tonale dure
1	SOFT	Reverb Hall avec une qualité tonale douce
2	LARGE	Simule la réverbération d'un grand hall
3	SMALL	Simule la réverbération d'un petit hall
4	BALLAD	Effet de reverb pour ballades lentes
5	BUDKAN	Simule la réverbération du Budokan de Tokyo
6	SECBRS	Reverb pour une section cuivres
7	SHORT	Reverb courte
8	REALPL	Simulation de reverb à ressort
9	DOME	Reverb d'un stade couvert
10	BIGAPL	Simule une grande cabine d'enregistrement
11	BRGT R	Reverb Room (pièce) avec une qualité tonale dure
12	LIVE	Simule la réverbération d'un club
13	WARMTH	Reverb douce, naturelle
14	POWER	Reverb à porte (Gate)
15	VNTSPR	Simule une reverb analogique à ressort
16	CLEASP	Reverb claire avec temps de réverbération court
17	DOKAN	Simule la réverbération d'une pipe en terre
18	NATL-C	Chorus avec faible modulation, pour accompagnement
19	VO CHO	Chorus pour ajouter de la couleur aux voix
20	GT CHO	Chorus utile pour les sons faibles de guitare
21	FLAT-C	Chorus rapide
22	DEEP-C	Effet polyvalent de chorus profond
23	DETUNE	Pour les instruments à harmoniques fortes tels qu'un piano électronique ou un synthétiseur
24	ECHO	Retard flamboyant de style analogique
25	DLY375	Retard correspondant au tempo communément employé de 120 BPM

26	LNGDLY	Retard long idéal pour les ballades, etc.
27	SRTDLY	Retard court polyvalent
28	SLO LD	Cet effet garde la nervosité des phrases rapides
29	WRMDLY	Simulation de retard analogique au son chaud
35-39	EMPTY (vide)	

Kits rythmiques/Programmes de basse

● Kits rythmiques

N°	Affichage	Nom du kit
0	**LIVE**	Live
1	**POWER**	Power
2	**JAZZ**	Jazz
3	**ANALOG**	Analogique
4	**GENE**	Général
5	**FUNK**	Funk
6	**SCRAT**	Scratch

● Programmes de basse

N°	Affichage	Nom du programme
0	**FING**	Basse au doigt
1	**PICK**	Basse au médiator
2	**SLAP**	Basse slap
3	**ACSTK**	Basse acoustique
4	**SYNTH**	Synthé basse

Compatibilité avec le PS-02 et le MRS-4

■ PS-02

Quand une carte SmartMedia de PS-02 est insérée dans le PS-04, l'unité fonctionne comme suit:

- Si toutes les pistes audio d'un morceau ont été enregistrées en qualité "HF" (Hi-Fi), un Projet de qualité "HI-FI" est créé automatiquement.

- Si toutes les pistes audio d'un morceau ont été enregistrées en qualité "LG" (long), un Projet de qualité "LONG" est créé automatiquement.

- Si des pistes audio de qualité mixte ("HF" et "LG") ont été créées dans un morceau, un projet de qualité "HI-FI" est créé. Toutefois, les pistes de qualité "LG" ne seront pas reproduites.

■ MRS-4

- Les données du PS-04 n'ont pas de compatibilité avec celles du MRS-4.

- Zoom Corporation ne porte aucune responsabilité concernant les conséquences de l'emploi d'une carte SmartMedia de MRS-4 dans le PS-04.

Fichiers sur carte SmartMedia

PRJECTxx.INI
Informations de réglages de marqueurs, paramètres de piste, effets

RHYTHMxx.SEQ
Informations sur la section rythmique

xx-yz.AUD
Données audio

MAC_PRM.INI
Numéro du Projet dernièrement édité

* "xx" correspond au numéro de Projet 00-99, "y" au numéro de piste 0-3, "z" au numéro de V-take 0-9.

* Ne changez pas les noms de fichier à l'aide d'un lecteur/enregistreur de SmartMedia. Si les fichiers ne portent plus le même nom, ils ne seront pas reconnus par le PS-04.

INDEX

■P

■Q

■R

■S

■T

■V

CATCH US IF YOU CAN

ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

TELEPHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Site internet: http://www.zoom.co.jp

PS-04 - 5003-1